

AZ  
576  
ÜZLETEKHEZ  
25 %-KAL  
OLCSÓBB!

KByte

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK!  
OLVASS ÉS NYERJ!

40.000 FT-OS  
NYEREMÉNYJÁTÉK

MEGÚJULT ELŐFIZETŐI AKCIÓ!  
AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL

2013. február  
799,-



10 TESZT PC/PS3/X360

# ALIENS VS. PREDATOR

INTERGALAKTIKUS BOXMECCS, HÁROM HESZYMÓVEL, RÖNGZETEG VÉRREL –  
FELMÉRKEZ, LÉDŐSEK, GYENGÉ IDEGZETŰEK RÖZSEKÜLSÉGEK!

10 TESZT PC/PS3/X360

# BIOSHOCK 2

TIZ ÉV TELT EL RAPTURE VÁROSÁBAN, ÉS A DÖLEK SZINTE SEMMIT SEM VÁLTOZTAK –  
ÉS EZ NAGY VONALAKBAN A BIOSHOCK 2-RŐL IS ELMONDHATÓ...

10 ELŐZETES PC/PS3/X360

# FALLOUT: NEW VEGAS

AMJ NEW VEGASBAN TÖRTÉNIK, AZ NEM MARAD NEW VEGASBAN!  
MEG IDEN NEKIALLHATUNK FELFEDEZNI, MIT REJTENEK A PARTVÁROS ROMJAI!

## TESZTEK

DATSUNKO VS. CAPCOM // MAG // DANTE'S  
INFERNIO // UNICORNER 2010 //  
SKY CRIMINALS // WHITE KNIGHT CHRONICLES  
// DARK VOID // MURAMASA // STALKER: CALL  
OF PRAPORT // SANDS OF DESTRUCTION //  
GLORY OF HERACLES



BRINK



RED STEEL 2



HEAVY RAIN



NO MORE HEROES



A LEGJOBBAN VÁRT MAGYAR FEJLESZTÉSŰ  
STRATÉGIAI JÁTÉK HAMAROSAN A BOLTOKBAN!



# KING ARTHUR

Megjelenés: 2010. január végén  
 magyar nyelven

576  
KIEMELT  
AJÁNLAT



## Impresszum

**576**

576 KByte

A videojáték-magazin  
576kbyte@576.hu  
www.576.hu

**Szerkesztőség**

Főszerkesztő: Bényi László  
(grath@576.hu)  
Társzerkesztő: Takács Gábor  
(wilson@576.hu)

Layout és tördelés: Szalontai Attila  
(sz.attila@576.hu)  
Web- és borítódizajn: Szűcs Richárd

**Laptulajdonos**

Balogh Zolt

**Marketingigazgató**

Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

**Hirdetésfelvétel**

Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)  
06 70 977 92 35

**Kiadó**

Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.  
Levélcíme: 1329 Budapest, Pf. 24. (Árpád Üzletház)  
Telefon: 06 1 369 26 86.

**Nyomda**

Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.  
(Felelős vezető: Gerhard Stocker Igazgató)

**Terjesztés**

Hírker Rt, NH Rt.

**Előfizetés**


Comgame „576” Kft és alternatív terjesztők.  
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.  
www.576.hu/elfozetes

A kiadványban megjelent  
szöveges és illusztrációs anyagok  
bármilyen módon való felhasználása  
csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
ISSN: 2060-3126

## KIEMELT PARTNEREINK



Számítógépeink védelmét az  
**ESET  
NOD32  
Antivirus**  
biztosítja. ESNT



A könyvbirodalom  
**Libri®**



ÁRNYALÓDÓTÁR EGYSÉKEK  
**AHU**  
www.ahu.hu



**vodafone**



## SZIASZTOK!

Mindenkit köszöntünk, aki az országot fedő méteres hóréteg alól kiásta magát a legközelebbi újságosig. Nagy szerencsénkre a zimankó előtt minden játék megérkezett, így a kandallóként melegítő konzolok előtt túléltük a nagy hideget. Igaz, a helyekért hatalmas veszekedés volt, hisz például a hónap legjobb játékának, a Heavy Rainnek a végigjátszásáért csaknem öre ment a teljes szerkesztőség. Igaz, a későbbi megbeszélések során alaposan meglepődöttünk – mindenkinek teljesen eltérő utat szabott ki a játék!

No de nem a Heavy Rain volt az egyetlen nagy durranás a hónapban. A tavaszra csúsztatott „karácsonyi” csúszszezont ugyanis megkezdődött: megérkezett a Bioshock 2, a Dante's Inferno, az Aliens vs Predator és a No More Heroes 2 is. Persze tökéletesen elégedettek egyikkel sem lehet-

tünk, de egy dolog biztos: kitűnő szórakozást tudnak nyújtani a lelkes – és a Dante esetében: felhaborodásra nem hajlamos – játékosoknak.

Az újság első felében megpróbáltunk teljesen új – vagy legalábbis általunk még nem ismertett játékokra koncentrálni, remélhetőleg értékelitek igekezetünket. No meg az első információkat olyan játékokról, mint az Armada of the Damned, az Activision új felfogásban készített új Transformers-feldolgozása. És persze az igazi ászok: a Red Steel 2, a Brink és mindenkinek felett a Fallout New Vegas! És a következő hónap még sürömbnek ígérkezik: jön a Final Fantasy XIII, a God of War 3, no meg az új Battlefield is!

Jó játékot  
Grath



576 KÖNYV 18. SZÁM  
**tartalom**  
 2010. FEBRUÁR

MÉG TÖBBET AKARNAK TUDNI LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RÁ



25

### CIVILIZATION 5 ÚJABB ÁLMATLAN ÉJSZAKÁK

Idén sem hagyja aludni, dolgozni és az életét élni a játékosokat Sid Meier. Az ötödik nekifutásra készül a Civilization – szabadidő, reszkess, csak még egy kört!



34

### RED STEEL 2 TÁVOL-KELET A VADNYUGATON

Szamarújakkarddal és hatlövétűvel veszi fel a harcot a nindzsák és az ellenséges klánok ellen az alapjairól újrarendelt Red Steel folytatása. Örült egyveleg Wii-ni



38

### FALLOUT: NEW VEGAS RULETTEZNEK A MUTÁNSOK

Egy rész erejéig átvállalja a Fallout-sztori folytatását az Obsidian. Posztapokaliptikus kalandozás a viszonylag jó állapotban lévő Las Vegasban, mutánsokkal, GECK-kel és gekkókkal egyaránt



56





## 06 CSEVEGŐ

Kérdések a világháló legnagyobb piacteréről, a vásárlási ad-díkcímről és az Európában foghíjasan forgalmazott PSP Go-ról. Veletek olvasókkal csevegünk, mint minden hónapban.

## 08 PARTIBEMUTATÓ

A kilencvenes években a CEBIT, az ezredforduló után viszont már a CES tartja lázban a világ elektronikai kutyúiránt rajongókat. Idén a 3D dominált: átszakadnak a dimenziók.

## 11 DEAD OR ALIVE: PARADISE

Lenge öltöztető leányzók, felpuffasztott méretek mellkas tájékon. A Dead or Alive megint arra fókuszál, amiért mindenki szereti – csajok minden mennyiségben, a tengerparton.

## 12 VANQUISH

Tovább robot a Platinium-gépezet. Napjaink legtermékenyebb japán stúdiója most Shinji Mikamival próbálkozik – extrém látványos akció a háború sújtotta Amerikában.

## 15 LAST WINDOW

Ismét nyomozóval jár utána a saját kis misztikus történetének a Cing. Vérbeli kalandjáték DS-re a platform nagymesterrel, vallatásokkal és nyomkereséssel.

## 19 SUPREME COMMANDER 2

Ami először csak kopottasan ment, az másodsorra már csillogó zománcal próbálkozik. Újabb háborúba invitál Chris Taylor.

## 23 METRO 2033

A jövőben is metrózik az orosz birodalom – szerelvények nélkül, minusz húsz fokban, mutánsok által üldözve.

## 24 SONIC THE HEDGEHOG 4

Újabb reményt ad a maradék Sonic-rajongóknak a Sega. Tízenneg év után készül a hivatalos negyedik rész, 2D-s játéktérrel, de 3D-s grafikával. Vissza a gyökerekhez!

## 24 ACE COMBAT: JOINT ASSAULT

Széles vásznon, hordozható formában hajkurássza ellenfeleit a levegőben az Ace Combat-széria. A Joint Assault PSP-n kínálja az akciózást a Top Gun-rajongóknak.

## 26 WAR FOR CYBERTRON

A sorozat gyökereihez nyúl vissza a High Moon és minden idők legigenyesebb Transformers-játékára készülnek. Megatron és Optimus Prime megint egymást csépelik.

## 28 ARMADA OF THE DAMNED

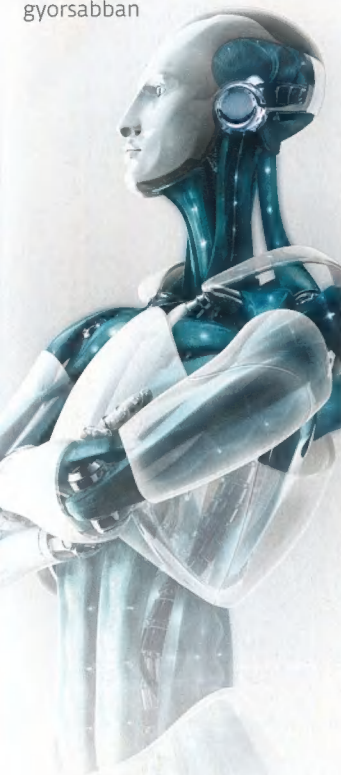
Hollywood a negyedik filmre. A Disney viszont a sokadik játékra készül a Karib-tenger kalózáinak birodalmában. Hajózás, kalózkodás és rengeteg ágyú az óceán felszínén.

## 30 BRINK

Határokat és korlátokat döntögető forradalom a Splash Damage-tól. Újra bizonyítani akarja rátermettségét a stáb, most egy helyen, egyszerre futó sztorimóddal és multival.

# 576 TESZTEK

Aliens vs Predator	86
Avalanche Snowboarding	92
Bioshock 2	48
Dante's Inferno	60
Dark Void	78
Glory of Heracles	96
Heavy Rain	66
Luminous Arc 2	95
MAG	58
Mini Golf Challenge: 99 Holes	92
Muramasa: The Demon Blade	76
No More Heroes 2: Desperate Struggle	80
Puzzle Chronicles	94
Rainbow Invaders	92
Sands of Destruction	97
Sky Crawlers: Innocent Aces	72
STALKER: Call of Pripyat	84
Tatsunoko vs Capcom	56
Vancouver 2010	64
Vancouver 2010 (Mobil)	92
White Knight Chronicles	74
Worms 2010	92



# ESET Smart Security

NOD32 technológiával

INTEGRÁLT KOMPONENSEK  
NOD32 vírusvédelem  
NOD32 kémprogramvédelem  
Személyi tűzfal  
Levélzsemszűrő



www.eset.hu

we protect your digital worlds



LEVELEZÉS

odamondja

## @csevegő

váletlen

oszi

beszöl

A majmok  
visszatérnek,  
és PSP-t  
szerelnék,  
no meg eBayt  
oktatnák!

• Helló!  
• Oké, itthon nem lehet kapni, de ha már  
• illegális (tényleg, ez illegális?) módszer  
• rekkel ráterkem csápjaimat az amerikai  
• PlayStation Networkre, külföldről megleg-  
tem magam egy PSPgo-val. A gondom  
az, hogy a cucc elromlott (oké, beázott,  
én voltam a barom), és noha megjavítja a  
Sony, a belső memóriára letöltött játékaim  
megsemmisültek. Most várok a visszaérkező  
gépre, és rohadtul félek, hogy megint fizet-  
hetek ki mindent. Jó játék az a Syphon Filter,  
de másodsorra azért nem fizetem ki...  
Gabó

Ne féj, biztonságban vagy: a PlayStation  
Networkról egyszer már leszedett progra-  
mokat további öt alkalommal még is lehet  
szedni. Persze ez is komoly megkötés (a  
másik két konzolon nincs ilyen határ szab-  
va), de hacsak nem valami extrém módon  
éled az életed, ezáltal még minden rend-  
ben. Amúgy érdekes kérdés ez a „legális-  
kamú címmel más ország hálózataira  
csatlakozni” felvetés. Most hírtelen nincs  
a közelben egy ügyvéd sem, de ha valaki  
nagyon akarja, az valószínűleg eredmé-  
nyesen tudna fellépni ellene. Nyilván  
nem sittelnének le, de valószínűleg nem  
véletlenül van minden PSN Store régióban  
más játék- és filmfelhozatal...

Sziasztok!

Tudom, kicsit le vagyok maradva, de elhatá-  
roztam, hogy összeállítom kis kuckómban a  
tökéletes PS1-es játékinálatot. Csak eredeti  
játékok, még a Platinum kiadások sem jöhet-  
nek szóba. Mivel ilyesmit az Amazonról meg

## NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei,  
a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

**Army of Two: The  
40th Day**  
X360-as verziót  
nyert:  
Polgár Dániel

**King Arthur**  
Játékot nyertek:  
Tóth Balázs,  
Budapest  
Téglás Sándorné,  
Monor

**Mass Effect 2**  
X360-as ME2-t nyert:  
Keszthelyi Gábor,  
Budapest

Mindenkit megkérünk, hogy a válasz mellett **TÜNTESSE  
FELIGAZI NEVÉT, CÍMÉT ÉS TELEFONSZÁMÁT** is, mert  
ezek hiányában még a tökéletes megfigyeltet sem tudjuk  
elfogadni. De most komolyan, többen is emiatt estek ki a  
nyertesek közül... A nyeremények kipoztázása optimális  
esetben a következő szám megjelenéséig megtörténik, ha  
valami good lenne, azt emailben jelezzük. Sok szerencsét!

Ezen számunk nyereményjátékai

Dante's Inferno (59. oldal), Heavy Rain (66. oldal),  
White Knight Chronicles (73. oldal)



a hasonló nagy játékboltokból már nem  
lehet rendelni (töletek sem, ejnye!), vagy  
néhány esetben lehetne, de nem szállítják  
ki hozzánk, marad az eBay. Ott viszont meg  
nem üzleteltem, nem tudom, hogy mennyi-  
re megbízható. Nektek van tapasztalatotok?  
Imi85

Igen, az utóbbi időben többször is  
rendeltünk onnan, és büszkén mondhat-  
juk, még senki nem vert át minket. Persze  
itt is biztos vannak aljanépek, de mivel  
az eBayen az osztályozás fontosabb, mint  
egy gimnáziumi év vége felé, pontosan  
lemérheted, hogy ki mennyire megbíz-  
ható. A recept egyszerű: ha valakinek  
98-99% alatt van az értékelése, ne köss  
vele üzletet. Az eBay üzletpolitikája,  
illetve a közbeiktatott PayPal rendszer  
miatt amúgy sem faraghatrsz rá, átvéres  
esetén sem bukdol a pénz - persze  
nem érdemes könnyelműsködni.

Majmok!

Na jó, nem, csak megtetszett ez a szöveg az  
előző számból. Egy panaszom azért lenne:  
túl kevés játékot tesztelték Wii-re. Ez főleg  
annak fényében érthetetlen, hogy az újság-  
ban látható összes eladási adatból az jön ki,  
hogy ez a legnépszerűbb platform. Persze  
tudom, nem lehet minden hónapban össze-  
szedni tíz valamirevaló játékot a gépre, de  
néha csak egy-játék kerül kiválasztásra.  
Yuzu

Igen, ha az egész világot nézzük, a Wii  
kétségtelenül közel olyan sikeres, mint  
a PS3 és az X360 együtt. Kishazánkban  
(meg úgy általában Németországától  
keletre, Japántól nyugatra) azonban más a  
helyzet. Noha pontos számokat a konzol-  
bázisokról egyik gyártó sem mond (illetve  
megittja, hogy leírjuk), de a nyilvánosan  
elérhető szoftvereladási statisztikákból  
látszik, hogy nálunk a Wii a népszerűségi  
lista harmadik helyén van. Ettől persze  
még tesztelhetnénk sok játékot, csakhogy  
rengeteg meg sem jelenik nálunk. Néha  
tesztünk kivételeket ilyen programokkal  
(a PS2-es Persona 4 volt ilyen, ebben a  
számunkban meg a Muramasa), de álta-  
lában a hangsúly azokra a programokra  
kerül, amit tiszán nagyobb példányszám-  
ban behoznak az országba. A tesztverziók  
terén sem vagyunk elkényeztetve, zöld  
színű tesztgépünket méteres por fedné,  
ha a Sega nem kényeztetne minket... ■



11

DOA PARADISE

LÁNYOK, BIKINI,  
TENGERPART,  
ROPLABDA, MI KELL MÉG?

23

METRO 2033

MENEKÜLS A  
MUTÁNSOK ELŐL,  
AZ OROSZ METROBAN

24

SONIC 4

VISSZA A GYÖKEREKHEZ,  
SIKON ÉS TERBEN  
EGYÁRANT

25

CIVILIZATION 5

CIVILIZÁCIÓÉPÍTÉS  
ÖTÖDSZÖRRE,  
AZ ÉLET KÁRÁRA

30

BRINK

KEZET RÁZ A KAMPÁNY  
ÉS A MULTI,  
FORRADALMI FPS!

# HÍREK : érdekességek

ha szeretnél jólétesült lenni



## A HÓNAP SZTORIJA

### FALLOUT: NEW VEGAS

#### CES 2010

3D-lásban ég a világ és a szórakoztatóipar. Las Vegasban idén mindenki az új képmegjelenítésnek hódolt be. 3D-ben futottak nem csak a filmek, de a játékok is: a Sony hatalmas jövőt lát a technológiában. No de tényleg ez a jövő? Mindenki szerint igen. Gran Turismo 5, God of War 3 és Blu-ray-filmek háromdében: igazi sokk az érzékeknek.

#### FILMFELDOLGOZÁSOK – FILM NÉLKÜL!

Egyre sikertelenebbek az egyszerű filmátíratok, így mindenki újít. A legújabb ötlet? Nem filmeket adaptálunk jelenetről jelenetre, csak a világot vesszük át, és megpróbálunk abban valami kiemelkedően igényeset alkotni. Meglátjuk, hogy mennyire vevők az emberek a Bruckheimer és Depp nélküli kalózkodra, vagy a Bayt és Megan Foxot nélkülöző óriásrobotokra...

#### RED STEEL 2

Ahhoz a felnőtt közönséghez szól a francia kiadó, aki rendre visszadobja az erőszakosabb játékokat – Wii-n. Forradalmi újításokkal, hihetetlen látványvilággal és pörgő akcióval próbál szembeszállni a kétségek hurrikánjával a Red Steel 2. Találkozik a távol-kelet és a vadnyugat, megvívják harcukat a ballonkabátos szamurájok.

16

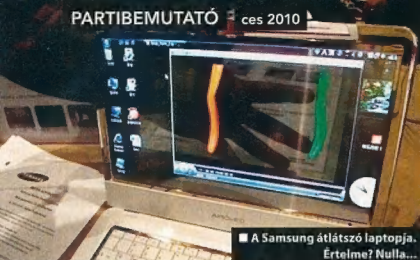


28



34





■ A Samsung átlátszó laptopja. Értelme? Nulla...



■ Tipikus marketinges hozzáállás: tökmind-egy itt hirdetsz, bérelj fel csajokat!

# CES 2010

A CONSUMER ELECTRONICS SHOW NAPJAINK LEGNAGYOBB SZÓRAKOZTATÓELEKTRONIKAI KIÁLLTÁSA – NEHÉZ ELKÉPZELNI, HOGY 1967-BEN EGY ZENEI KIÁLLTÁSRÓL SZÁMÚZOTT KÜTYÜK LESAJNÁLT RENDEZVÉNYEKÉNT INDULT.

**A** már évek óta tradicionálisan Las Vegasban megrendezett esemény általában a legfontosabb technológiai bejelentések helyszíne: 2004-ben itt mutatták be először Japán kívül a Blu-ray technológiát, 2008-ban itt közölte Bill Gates, hogy visszavonul (miután a világ kacsájától köveztve 2005-ben az itt behirdetett Windows Media Center élő adásban lefagyott). És 2010-ben... no de ehhez lapozd fel a CES tényleges újtásairól szóló cikkünket (16. old.), hisz itt a rendezvényről, a partiról van szó.

Az idei kiállítást leglátványosabb módon természetesen a televíziók uralták: itt volt a világ legnagyobb tévéje (közel négy méteres képtőlva a Panasonic-tól) és a világ legtöbb tudó tévéje is (a Toshiba csodája: síma filmlet 3D-s-re alakít, egy terrabájtos merevlemez van benne, vezeték nélkül kommunikál a HDMI-forrásokkal, beépített Blu-ray-lejátszó és -felvétel, rengeteg elérhető weboldal). A 3D amúgy már minden tévénél magától értetődő dolog – lesz, ha az idei nyárról megjelenő modellek a gyártók tervei szerint tényleg kiszorítják két-három év alatt a hagyományos modelleket a piacról.



■ A Panasonic 3D-s óriástévéje, 4096x2304-es felbontással és négy méteres átlóval kápráztat



■ Tipikusan nem rendeltetészerű használat: a HD-kamerával szerelt buvárszemüvegnek van is kelle.

A másik frontvonalat a vásárlók (ma még nem is létező) vágyainak kiszolgálásáért az elektronikus könyvtársók jelentették. Vagy tiz eltérő modell mutatkozott itt be, de szegények alaposan ráfaragtak, amikor pár héttel később az Apple prezentálta a mindnél jóval többet tudó és soknál olcsóbb iPadet. Természetesen megannyi kísérleti technológia is jelent volt, így kint volt egy zsinagógás HDMI technológia az Intelnél, egy, a Minority Report filmet idéző kijelző-rendszer az IBM-nél, több grafikus megoldás mobiltelefonokra (és ha a pletykák igazak, a Tegra 2 esetében a következő DS-hez is), no meg kamerák, telefonok, laptopok minden mennyiségben. És hogy ne csak a sikervárományosokkal foglalkozunk: a BBC tudósítója néhány koppantással darabokra törte a vizálló-útesálló-mindenálló Sonim QuestPro telefont, az Electro Joe (már ez is dijakra méltó...) nevű cég pedig az „epic fail” definíciójaként női magassarkú cipőbe épített hangszórókkal jelentkezett. ■



■ Az IBM érintő-képernyős falán minden kocka oldalain hat nagy felbontású videó futott. Hogy miért? Azt nem tudni, de látszik jól néz kil



vodafone

Végtelen zene egy CD áráért!



3 990 Ft

Szörfölj a neten havidíj nélkül!



Feltöltőkártyás internet:

9 990 Ft

csak rólad szól

UNLIMITED  
MOBILE  
STORE

Az október 2009. január 25-ig érvényes visszavonásig vagy a későbbi időpontban. A szolgáltatás a szűrt, forgalomirányító díjazással működik, azonnali és szerződésmentes elszámoltatás 48 órán belül történik. Min. 1000 forint. A szolgáltatás díjmentesen rendelkezésre áll. Az ezen a címen az Instant Music feladata az Instant Net Music eldől 60 nap díjmentes használatát után a működőképesselemmel ellátott díjakat csak a használatával (2000 Ft/hó) lehet lejjárni. További részletek a instantmusic.hu

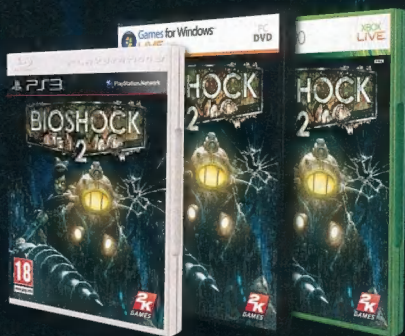




# BIOSHOCK 2

**MENJ BIZTOSRA,  
RENDELD ELŐ MOST!**

PC: 7.999,-  
PS3/X360: 12.999,-



## BIOSHOCK 2 RAPTURE EDITION

- a játék
- 96 oldalas művészeti album
- különleges tok



PS3/X360: 14.999,-

## BIOSHOCK 2 SPECIAL EDITION

- a játék
- 164 oldalas, keményborítós művészeti album
- három poszter a játékból
- a játék zenéje CD-n
- az első játék zenéje bakelitlemezen

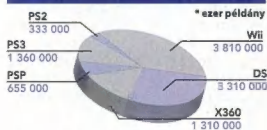


PC: 10.999,- PS3/X360: 16.999,-



## TOPLISTA USA 09.11.29–10.01.02

JÁTEK	VERZIÓ	ELADÁS*
1. New Super Mario Bros. Wii	Wii	2820
2. Wii Fit Plus	Wii	2410
3. Wii Sports Resort	Wii	1790
4. Modern Warfare 2	X360	1630
5. Modern Warfare 2	PS3	1120
6. Wii Play	Wii	1010
7. Mario Kart	Wii	936
8. Assassin's Creed 2	X360	783
9. Left 4 Dead 2	X360	729
10. Mario & Luigi 3	DS	657



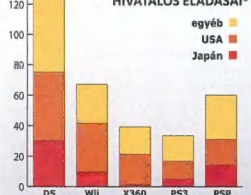
Minden idők legdurvább játékipari hónapja zárult Amerikában, akár a szővereket, akár a hardvereket nézzük. Igaz, ez sem volt elég az év „megmentésére”, 2009-ben az ipar 8%-kal maradt el a rekord 2008-tól. Minden konzolyártó elégedett lehetett, különösen a Sony (az első alkalom, hogy a PS3-eladások egymillió felett voltak), és a Nintendo (a DS a kisiskolások, a Wii az otthoni gépek eladás rekordját döntötte meg alapsan).



## PS3: hadonászás csak ősszel!

A Sony mozgásérzékelős kontrollereinek eredeti megjelenési dátuma tavasz volt, de az egy bejelentett, ezt támogató játék összeszámlálása után lehetett sejteni, hogy itt halasztás lesz. A legtöbbet által Arc (azaz lv) kódnevén emlegetett kutyú (gy aztán ősszel érkezik, várhatóan igen közel a Microsoft-féle Natalhoz a Sony a DualShock mellé, standard, általánosan használt kontrollerek szánja a csak a PS Eye kamerával együtt használható (és valószínűleg mellékelte) egykezes irányítót. ■

## A JELENLEGI KONZOLGENERÁCIÓ HÍVATALOS ELADÁSAI\*



\*2010. január 6-ig  
Forrás: cégek gyorsjelentései, sajtóközlemények, NPD, Media Create, Chart-Track

## ONLY IN JAPAN



## Marriage Royal Prism Story

A z utóbbi hónapokban nem vettük komolyan ezt a rovatot, és olyan játékokat mutatunk be, melyek angol megjelenését nem zárhatjuk ki – sőt, többet már be is jelentettek nyugati forgalmazásra (oké, a Love Plusra még várunk). Na ennek vége, most egy olyan programot szemeltünk ki, melynek angol változatára nulla, azaz zéró esély van. Kezdetnek azért, mert egy olyan mangán alapul, ami csak japánul elérhető.

De még inkább azért, mert noha még csak nem is erotikus játékról van szó, témája a klasszikus „ezek a japánok-de-perverzek” témakörbe sorolható. A főszereplő fiatal srácról, Tsukasáról kiderül, hogy eddigi élete csak átverés volt, szülei örökre fogadták, igazi családja pedig dögzagdag elit família. A gimnáziumba járó srácot gyorsan ki is akarják

házasítani, ezért megvesznek egy kis szigetet – a rajta levő kastélyal együtt –, majd kiírják egy nemzetközi feleségkeresős játékot.

Igy „szegény” Tsukasát hamarosan 12 potenciális ara veszi körbe, no meg két segítőtje: ikerhúgát, Miu és Miku. A standard csábítás-beszélgetés-ajándékozás játékmenet is választható, de a fejlesztő Omegavision beépített jónéhány eltérő utat is a programba. Az események megfelelő terelésével például beköthet az a programba, ami a kiterjedt katakomba-rendszert, átmehet az egész idolos koncertszínműtörbe – összesen hét ilyen minijátékkal kezdett játéktípus érhető el. Megjelenés tavasszal, PSP-re. ■



## VÉGE A DALNAK

Ez a hónap az összezúzott álmodról szól: a MS megszünteti az Xbox Live azon részét, amely az eredeti Xbox-játékokat csatlósítja ki, a Nintendo befejezte a demók elérhetővé tételét a WiiWare-játékokhoz, a Square pedig közölte, hogy az elkövetkező években nem lesz FF7-remake.



## IPAD

Évek óta pletykálják, és az Apple végre bejelentette táblagépet. A túlméretes iPod Touch kinézetével és képességeivel rendelkező kutyú játékok terén valószínűleg új piacot jelent a független fejlesztőknek; sőt, most már a nagy kiadók is megkörtöveztek az AppStore-t...



## BACKBREAKER

H a amerikai foci, akkor Madden – ez a szabályi evti-zedek óta a játékok világában, és az EA eszelősen sikeres sorozata valószínűleg még hosszú évekig a trónon marad. A korábbi kihívókat az NFL-jog teljes felvásárlásával herélte ki, így a riválisoknak megmaradt a licenz nélküli játék készítésének a lehetősége. Ezzel nyilván senki nem akar élni – legalábbis eddig ez volt a helyzet. A leginkább az Euphoria, fizikát és mesterséges intelligenciát kezelő programcsomagról ismert Natural

Motion azonban most próbát tesz ezen a területen is.

Jogok nélküli igazi csapatok, mezek, stadionok természetesen nincsenek – de legalább az előbbi kettőt helyrehozhatjuk az igen komoly szerkesztőprogrammal. Itt ugyanis az akcióról a főszerep, nincs is 30 évig húzható játékmód, nincs draftolás, edzés, menedzserkedés – a Backbreaker az akcióról szól. A játékok sokkal inkább ihlette a Gears of War, mint a Maddennek: a kamera mindig a labdabirtokos (vagy az

épp irányított védő) vállainál van, a rohanásnál épp úgy viselkedik, mint amikor Marcuscék rohamoznak egy idegen bázis: és az ütközések is vannak olyan brutálisak, mint a GoW kivégzései. Ez azonban nem egy lebutított játék: a szabályok ugyanazok, mint az NFL-ben, játékosokból is ugyanannyi van a pályán – csak épp az Euphoria motor miatt minden ütközés, minden passz, minden csel egyedi. Májusban dől el – PS3-on és X360-on –, hogy ez elég lesz-e a Backbreakernek a sikerhez. ■





**■ GTA-kiegészítő mindenkié!**  
Addig-addig tagadt minden érintett, mire (csppet sem) meglepetésszerűen bejelentették: **■** eddig X360-exkluzív két extra GTA4-fejezet elérhető lesz lemezes és letöltés formátumban is PC-n és PS3-on. A megjelenés március vége felé várható, meglehetősen kedvezményes áron – de nulla plusz tartalommal.

## A JÁTÉKVILÁG számokban

**4**

akadémiai elismerés és eldöntés az Alpha Prototype mutatójának köszönhetően

**5**

megjelentetés ideje: először jelenleg a Square Enix (a másik: Square Enix)

**6**

előzetesek száma: a játék megjelenéséig a Microsoft

**10**

első a Sims-sorozat, az összesítésben 1,5 millió annal

**18**

dolláros értékesítéssel minden kiegészítő PSP-re és Sony-nak a portálkalkulátor

**80**

százezer dolláros értékesítéssel a PlayStation 2-re

**630**

minden dolláros értékesítéssel a PlayStation 2-re

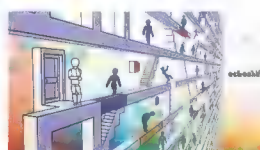
**1.1 millió**

minden dolláros értékesítéssel a PlayStation 2-re

**1.8 milliárd**

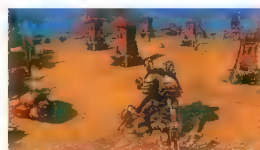
minden dolláros értékesítéssel a PlayStation 2-re

## Kishírek a nagyvilágból



### ecoshift

Bár **■** echochrome fejlesztőit érdekli PSP-re, és a nevük is hasonló, az echoshiftnak nem sok köze van ahhoz a játékhöz. Igaz, itt is letisztult grafikus designt kapunk, és itt **■** agyunkat kell dolgoztatni: a feladatunk minden pályán az lesz, hogy emberünket eljuttassuk a kijáratig. Minden cselekedetünk rögzül, és ha egy új karakterrel nekivágunk a pályának, **■** előző mozdulataink, cselekvéseink szellemképpént megjelennek – és így, magunkkal együttműködve teljesíthetők a kihívások. Nyolc világban összesen 56 pálya vár a játékosokra, méghozzá mindegyik három játékmódban. **■**



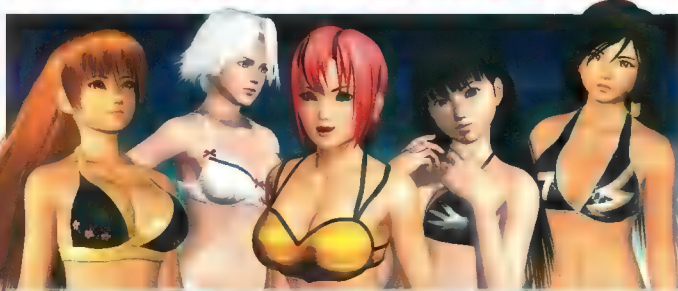
### Majesty 2: Kingmaker

A tavalyi Majesty tulajdonképpen a tíz éves eredeti játék remake-je volt, mintsem igazi folytatás, és sajnálatos módon **■** trend folytatódni látszik a kiegészítők is. A Kingmaker semmi jelentős változást nem hoz a királyságmenedzselő játékbá: a kapott nyolc pályán ugyan lesznek új veszélyforrások (új szörnyektől kezdve az állandóan lávaeső okozó vulkánokig), és minden kaszt kap egy – igen, egy – új képességet vagy varázslatot, de ezen túl sok újdonsággal nem kell majd barátkoznunk. **■**



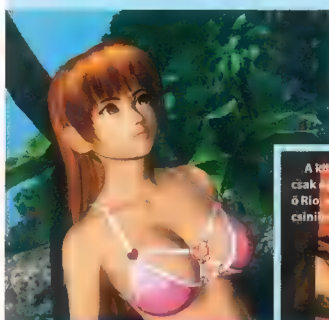
### Knights in the Nightmare

Néhány hónappal ezelőtt (oké, nyáron) teszteltük a Sting igen eredeti DS-es szerepjátékát, a Knights in the Nightmare-t. Az érintőképernyőre támaszkodó játék más platformon elképzelhetetlennek tűnt – no de a Stinget ilyen apróságok nem zavartak meg... (Ha már a játék stílusa körökre osztott RTS, még egy „fából vaskarika” megoldás csak belefer.) PSP-n a stílus szerepét átveszi az analóg büttyök, a pixeles látványvilág helyett gyönyörű grafikát kapunk, valamint még pár kisebb bönusz. **■**

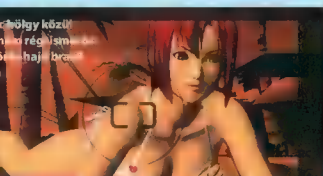


## Dead or Alive Paradise

**A** világ leglustább DoA-rajongóinak készíti a Tecmo **■** sorozat következő részét: abszolút nincs benne verekedés, és bizony strandröplabda sincs sok. A Paradise leginkább minijáték-gyűjteményként fogható fel:



az idilli szigeten a kilenc csaj vidáman hempereg a homokban, kenegeti a többi naptejtel, és persze pózol fürdőruháskájában. A mi dolgunk egyfelől a néhány akciódúsabb minijáték levelezni lése (egyszerűsített röplabda, ugrándozás a medencében, biliárd, póker), másrészt pedig **■** lányok kényeztetése. Ez leginkább a semmit nem fedő bikinik árusításával foglalkozó plázában történik: a leányok (és a férfiszemek) igencsak örülnek az elfedett testfelülettel fordítottan arányos árral bíró ruciknak. Ezen felül lehet fényképezgetni is a csajokat, bármikor, bármilyen szögben – és az igazán perverszek online cserélgethetik fotóalbumjaikat is. **■**





„Ez egy videójáték, amelyben a játékosok azt nézik, amint tangás nők rázzák a mellüket egy két hetes vakáción. [...] A játék tele van perverz voyeurkódó jelenetekkel, ráadásul azt a bizarr és téves dolog sugallja, hogy a nők ténylegesen ilyen-mivel szórakozának egy fizetett nyaraláson. A paradicsom nem fatörzseken való érzéki nyújtózkodást jelent fogszelyem jellegű tangákban.”

Az ESRB amerikai korhatár-besoroló szervezet első (azóta túlzott szubjektivitása miatt lecsenérték) értékelése a Dead or Alive Paradise-ről. Bármennyi pénzért látnánk, hogy egy nőnemű alkalmazott írása volt...

„Mindig azt mondom a csapatnak, hogy a pontos megjelenési dátum bejelentését követően nem késztünk – ennél nagyobb bünt játékfejlesztő nem követhet el! A hivatalos megjelenési dátum egy ígéret a rajongóknak és a üzleti partnereknek – a halasztás pedig ennek az ígéretnek a megszegése. Elnézést mindenkitől!”

Részlet Hideo Kojima bocsánatkérő leveléből a Metal Gear Solid: Peace Walker öt hetes japán halasztásával kapcsolatban (az európai dátum nem változott, az még mindig május 27.). Vajon mi lett volna, ha a Duke Nukem Forever fejlesztői („98 nyarán kész leszünk”) ilyen szellemiségben dolgoznak...

„A fejlesztés első pillanatától kezdve mondtam mindenkinek, hogy mindegy, milyen lesz a végső program, Sok kritikával fogunk szembesülni. Rengeteg játékosnak már a BioShock pusztá folytatásának ténye is érthetetlen [...] mások pedig valami teljesen új, eltérő dolgot várnak minden második résztől.”

Jordan Thomas, a BioShock 2 kreatív direktora a játék megjelenése előtt egy héttel. Az oké, hogy nem vártunk extrém változásokat – de valamit azért alakíthattak volna a formulán... [tesztünket lásd az 52. oldalon]

„Miután a Zelda-játékot kompatibilissé tettük a MotionPlus kontrollerekkel, minden megváltozott: Link kardja és a kontrollerek egybeolvadtak. Így aztán meghoztuk a döntést: a játék csak és kizárólag a MotionPlus kontrollerekkel játszható.”

Eiji Aonuma, az utóbbi három konzolos Zelda fejlesztésének vezetője

„A Civilization Network lehetővé teszi majd, hogy barátaiddal együtt hozd létre a világ legerősebb, leggazdagabb, legokosabb, vagy egyszerűen legfeszább civilizációját.”

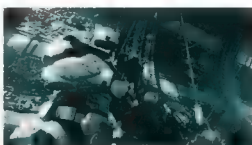
Sid Meier az új Civilization bejelentésekor. A platform? Kapaszkodj meg: FaceBook. Napjaink egyik legfontosabb weboldalán elképesztően népszerűek a játékok, a FarmVille-t például 75 millióan játszották naponta, pedig ott a legizgalmasabb dolog az, ha tojék egyet valamelyik tyúkunk...

„Menj a Pokolbal!”

A Dante's Inferno reklámdommonda – amit cenzúra miatt a Super Bowl szünetében vetített reklámból ki kellett vágni.

„Ja hogy a FF13 Versus epizódja? Arról semmit nem tudok, majd a Square Enix előáll az információkkal, ha készen állnak rá. Gözöm sincs, hogy az mikor lesz...”

Jeff Rubenstein a Sony amerikai ágának egyik marketingese egy nappal azután, hogy egy interjúban közölte, hamarosan csőstől érkeznek az információk a Final Fantasy Versus XIII-ről. Mint kiderült, ő a „sima” FF13-ra gondolt. ■

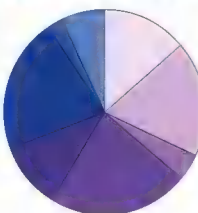


## VANQUISH

Mit kapsz, ha bezárod egy szobába a Resident Evil-eket kitaláló Shinji Mikamit és Az Okami me a Viewtiful Joe kitalálóját, Atsushi Inabát, adsz nekik egy hatalmas kupac pénzt, és arra bízod őket, hogy készítsenek egy modern akciójátékot? A választ teljes egészében senki nem ismeri, de legalább néhány alap információt sikerült megtudni a Vanquish névre keresztelt alkotásról (PS3-ra tül jön, és a 360-as verzió is több, mint valószínű). Az ultramodern környezetben játszódó Vanquish az első, kedvcsináló videó alapján színtizta akció lesz, egy hóféhér páncélos gárdistával a főszerepben (bár az alkotókat ismervé az sem lenne olyan meglepő, ha az Amerikát megszálló idegeneket kellene irányítani...). Részletek következő számunkban! ■

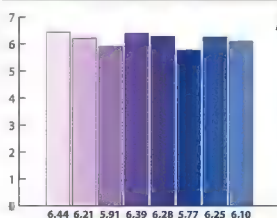
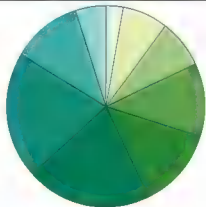
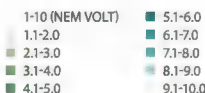


**576 KByte 2009-ben**  
12 szám, 152 oldal  
396 tesztelt játék, 8 platformon



## Tesztjeink, platformok szerinti bontásban

## Tesztjeink, értékelés szerinti bontásban



## Az egyes platformok játéktesztjeinek átlaga

Az összes teszt átlaga 5.95



# Oldschool

2000/02



## GRAN TURISMO 2

600 autó, két lemez, végtelenség szabadság – nagyjából mi a Gran Turismo 2. A sorozat P51-es kiteljesedése minden képzeletet felülmúl – sokan elképzelni sem tudták, hogy mi lehet még fejlődni. Pedig az – újult elhalasztott – Gran Turismo 5 bebizonyítja, hogy még egy ilyen tradicionális stílusban is bőven van hely a fejlődésre.



## RESIDENT EVIL 2

Azóta sem érte senki, hogy a P51-en és PC-n két lemezen megjelent Resi 2-t miként lehetett egy 64 megás N64 kártyába sűríteni, a Capcom programozóinak azonban valahogy mégis sikerült a dolog. A minidékét sztorizáló, átvezető videókat és szinkronizált tételmezőre töltött 98%-ot szakított tesztelőinkről, ám a peritáraknál a sajátos elhasalt – így a sorozat évtéken át ellenőrlő a Nintendo otthoni gépeit...



## TÍZ ÉVE SZTYÁROK VOLTAK

...ma pedig a retrovonalat király. A tavalyi év végéig nagy bejelentés volt, hogy készül az Earthworm Jim-remake, és számunkban pedig a második rész kapott 74%-ot. A szintén testvér Vandal Hearts 2 végül a tíz év kihagyása után térhetünk vissza ide a janszárban, az online rendszerekről letehető újjáéleszt. És bár nem retro, de tény, az akkor, 2000-es Ace Combat 3 után ez számunkban olvashatsz először új epizódról

# The Black Mirror 2

A színpadon a történet gyilkosságok csak a borzalmas sötét és a Mirror része szinte semmi változott



A színpadon a történet gyilkosságok csak a borzalmas sötét és a Mirror része szinte semmi változott



**Arc** ■ **arcodba** Az egyre többször Arc néven emlegetett új Sony-kontroller összejeleik meg, és hivatalosan még mindig nem tudni semmit az ezt támogató játékokról. A kulcsszó ■ hivatalosan: mert hogy úgy tűnik, ■ Insomniac és ■ Guerilla is gőzerővel dolgozik, hogy FPS-sorozataik új epizódja készen legyen a premierre. A legutóbbi információk szerint a Resistance 3 még idén várható, ■ Kutyúvel egyszerre, de a Killzone 3-ra 2011 tavaszáig várni kell...

**Csajok a ringben** A Dead or Alive-lányok ugyan szívesen ejtőznek paradicsomi körülmenyek között (lásd két oldalal előbbre), de hamarosan megint előkerülhetnek a pofonok. Egyéttől meg mutat arra, hogy a Tecmo legnépszerűbb sorozata idén visszatér – nevezetesen azt híresztelik, hogy a Dead or Alive 5 PS3-ra és X360-ra jelenik majd meg, több Koei-karakterrel kibővíve.

**Rap Band?** Külső stúdióval készül a Rock Band Green Day, a Harmonix

dolgozik ■ minden eddiginél realistikusabb hangszereket felvonultató Rock Band 3-on, de ezzel nincs vége ■ listának.

A legújabb igényelt zenei jogok nagy része ugyanis olyan nem Rock Band-kompatibilis muzsikák ■ vonatkozik, mint Timbaland, Cascada, vagy ■ gengszterapper M.O.P. Tippünk szerint az Amplitude és ■ Frequency folytatása készül a zenészfelkészítőknél...

**Apróságok** Noha a siker elmaradt, már készül az EyePet 2, mégpedig Arc-ra hangszerelve. ■ Az Infinity Ward következő Call of Duty játéka nem egyszerűen FPS lesz, hanem előzetes online FPS. ■ Készül a F.E.A.R. 3, mégpedig ■ csalódszt okozó második rész vonalát elfelejtve ismét ■ horrorra és ■ látványos akcióra koncentrál. ■ Mi speciál nem hiszünk benne, de hiszékenyebb emberek szerint Sonic szerepelt fog a Super Mario Galaxy 2-ben... ■ Úgy tűnik, hogy a sajátos a Slant Six (SOCOM Confrontation) dolgozik a következő Star Wars Battlefront epizódon.



## Dragon Ball Origins 2

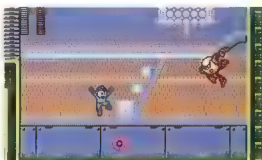
Az első DBO megdöbbentően jó játék volt – a közepeserű és pocskék Dragon Ball-feldolgozások tengeréből bőven ki tudott emelkedni a D5-es RPG-akció keverék. Nem véletlen, hogy néhány hónap múlva Japánban már a folytatás is megjelenik, az év végén pedig már angolul is kapható lesz. Sztori tekintetében direkt folytatásról nem szó, csak épp jóval több új játszható karakterrel (pl. Bulma, Yamcha és Krillin is irányíthatóak lesznek), sokkal nagyobb csatákkal és sokkal zeldsőbb játékmennel, irányítással. A kellemes hosszú sztori mellett két bónusz is kapunk: a Survival Tower nevű helyszínt, ahol a hatalmas hullámokban támadó ellenfeleket kell elpusztítani rengeteg emeleten keresztül, illetve egy 1986-os, NES-en megjelent Dragon Ball-játékot, amely anno angolul meg sem jelent.



## Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2

Bár az utóbbi évek Naruto-felhozatalából csak az első UbiSoft-feldolgozás tudott kiemelkedni, a kiadók és fejlesztők nem adták fel: napjaink egyik legnépszerűbb mangája végtelen alapanyagot biztosít. Jelenleg a témakörben három játék készült Japánban, de sem ■ D5-es, sem ■ PSP-s változat angol megjelenésére nincs sok esély. Az Ultimate Ninja Storm 2 azonban ■ idei év végén nálunk is megjelenik, a sorozat eddigi tagjaitól eltérően már Xbox 360-ra és a PS3 mellett. A történet a címblí kikövetkeztethető módon a Shippuden-storivonal során játszódik, így hősünk kicsit idősebbek és erősebbek lesznek. A játék multiplayer-porciója rendes online harckaput kínál, akár egyszerre négy játékos számára is. ■

**ÁLLÍTÓLAG...**  
a meg nem erősített tartomány



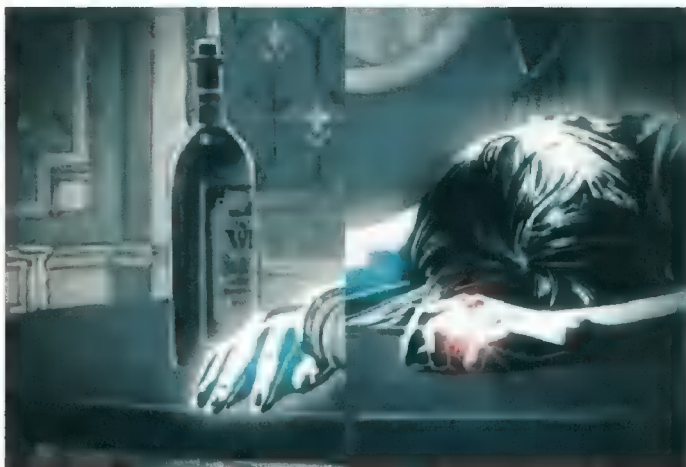
## Mega Man 10

A Capcomnak bejött a retro-vonal: a klasszikus epizódokhoz hasonlóan pixeles, stílusos és acélkemény Mega Man 9 hozott annyit a konyhára, hogy gyorsan összedobjanak egy folytatást. A sztori részletezésével nem fárasztanék senkit sem, de az mindenképpen érdekes, hogy ezúttal három játszható karakterünk is lesz: Mega Man, Proto Man és egy eddig nem ismertett figura. Ennél is jobb, hogy a nyolc főellenség közül az egyik egy elektromos gyapjúval támadó robotbírka – ekkora állatságot már rég láttunk... A játékban a kontrollerek épségének érdekében lesz egy könnyű fokozat (átalakított pályákkal), az igazi profiknak viszont az ultranehezs szintért megintcsak fizetnie kell: az később, letölthető formában jön mindhárom gépen. ■



## Jumpgate Evolution

Ha szívesen játszánál egy űrhajós sci-fi MMO-val, de a Eve Online túl bonyolult, a Star Treket pedig nem szeretted, a Jumpgate lehet a megoldás. Nincs „valós” űrfizika, nem kell gravitációs kuttakkal és földi csatákkal szőszölni: csak bedurrandod a hajtóműveket, és kellemes csatákat vívsz a millió kalóz, robot és idegen ellen. No persze MMO-ról van szó: millió küldetés vár rád, a galaxis szélén más játékosokkal is összecsapatsz, folyamatosan fejlődnek képességeid és egyre nagyobb ágyúk meredeznek a hajdódn. Magasabb szinteken muszáj lesz klánokba tömörülnöd, hisz a belsőbb naprendszerekben védelmi rendszerek, szoldoseregek próbálják megvédeni a cégeket a támadó vadászgépektől. ■



# LAST WINDOW

Egy évvel a remek Hotel Dusk után játszódik a teljesen más címmel készülő Last Window – 1980-ban járunk, a meglehetősen barátságatlan Los Angelesben. Ez is egy DS-es kalandjáték, mint elődje, és a fejlesztő Cing nem sokat változtatott a stíluson. Így aztán a főszereplő Kyle ezúttal is igazi rendőrként viselkedik: bizonyítékokat gyűjt, beszélget, és persze kombinál – mind tárgyakat, mind elméleteket. Az egyedi grafikus

stílus nem sokat változott, de a Cing teljesen új jellegű fejtörőket is ígér. A játék története ismét gyilkosságok körül bonyolódik, de valahogy a másik Cing-sorozat, az Another Code sztorijához is kapcsolódik – az sem

elképzeltetetlen, hogy annak főszereplője, Ashley Robbins megjelenjen majd a Last Windowban is. A japán megjelenés már januárban megvolt, az angol változat pedig nyár végén, ősz elején érkezik meg. ■



## JAPAN 2010

A Japán 2010 kiállításán a Nintendo és a Sega kiadók a legújabb játékokat az adott konzolra. A kiállítás a legújabb játékokat az adott konzolra. A kiállítás a legújabb játékokat az adott konzolra.

**NAMCO BANDAI**  
 ■ Egy teljesen új, nagy durranásnak szánt játék áll fejlesztés alatt  
 ■ Két játékkal lesznek jelen a Natali indulásánál  
 ■ A további XBLA és PSN jelenlétét kizárólag az elérhető profil függ – ha Point Blankra vágysz, vegyél meg minden Namco-játékot, hátha...

### CAVE

■ Egy teljesen új X360-as shoot 'em up játék készül, valamint három játéktér

masina otthoni verzióján dolgoznak

### FROM SOFTWARE

■ Főként a PS3-ra koncentrálnak, nagyon kevés multiplatform és nulla 360/Wii-exkluzív program áll fejlesztés alatt  
 ■ Nem hisznek a mozgásérzékelés megoldásokban, nem készülnek a Natali, se az Arc megjelenésére

### MARVELOUS

■ Ha a No More Heroes 2 nem teljesít fényesen,

esélyes, hogy azt is átírják PS3-ra és X360-ra  
 ■ Egy teljesen új, milliós sikernek szánt játékban dolgoznak, a bejelentés még idén meg lesz, a megjelenés nem biztos  
 ■ Bár sokan érdeklődnek felőle, a Muramast nem írják át más platformra

### TECMO KOEI

■ Három multiplatform Warriors játék áll fejlesztés alatt  
 ■ Annak megjelenése után majdnem minden játékos támogatja a Natali

■ Több PS3-exkluzív játékon is dolgoznak

### SEGA

■ Akkor készül új Shenmue és Sakura Taisen, ha a fejlesztési költségekbe bármilyen konzolyártó bekapcsolódik  
 ■ Sonic nem vész el, csak átalakul: a részleteket és a Sonic 4-en lásd a 27. oldalon





## After Burner Climax

**E**gyfélékpeppen nemte jóbb az After Burner visszatérének a híre: ha minden letöltött példányhoz mellékelne egy méretes, mozgó játéktérmi kabinót is a Sega. Mivel azonban erre nincs lehetőség, inkább kezdjük el sorolni a legendás játék legújabb részének tudását. Mivel Xbox Live-ra, illetve PlayStation Networkre készül, sejtethető, hogy a látvánnyal nem fogunk: három gépünk (Super Tomcat, Super Hornet, Strike Eagle) iszonyatos sebességgel süvít: a húsz pálya az előre meghatározott útvonalain, nekünk pedig csak a lövöldözésre, illetve a kitérő manőverekre kell ügyelnünk. Utóbbi pedig a Climax-mód, vagyis az időállás elsülésének is lehetősége; hát igen, az After Burner seamer szimulátorzserűjéről való ismert... További bónusz retrómanóknak: korábbi részek zenei anyaga is választható lesl!

TOVÁBBI REMAKE-EK ÉS RETRO-FOLYTATÁSOK A KÖZELJÖVŐ ONLINE KÍNÁLATÁBÓL

**Bonk: Brink of Extinction** (PSN, XBLA, WiiWare), **Earthworm Jim HD** (PSN, XBLA), **Metal Slug 7** (XBLA), **Perfect Dark** (XBLA), **Tecmo Bowl** (PSN, XBLA)



## Nintendo RPG-k

**X**övetkezzen ■ Namco (ma már Namco Bandai) hat legsikeresebb játéksorozata. Igaz, egy jelentősebb hiányzik a listáról – Pac-Man szerepléséről egészen egyszerűen nincsenek adatok, csak annyit tudtunk, hogy az első 2600-as verzióbból hétmillió fogyott. Az adatok 2010. januáriak, ■ játékok számánál a játéktér, illetve mobiltelefonos verziókat (az iPhone kivételével) nem számoltuk, az eltérő platformokon megjelent megegyező kiadásokat egynek vettük. A neveknél mindig az európai kiadás nevet használtuk.

# NAMCO-MILLIÓK

<h2>TEKKEN</h2>  <p>Játékok száma: 8 Összeladás: 35 000 000 Az első rész: Tekken (1994) A legutóbbi rész: Tekken 6 (2009)</p>	<h2>NAMCO MUSEUM</h2>  <p>Játékok száma: 17 Összeladás: 13 000 000 Az első rész: Namco Museum Volume 1 (1995) A legutóbbi rész: Namco Museum Essentials (2009)</p>
<h2>TALES</h2>  <p>Játékok száma: 25 Összeladás: 12 000 000 Az első rész: Tales of Phantasia (1995) A legutóbbi rész: Tales of Graces (2009)</p>	<h2>SOUL</h2>  <p>Játékok száma: 7 Összeladás: 11 500 000 Az első rész: Soul Blade (1996) A legutóbbi rész: Soulcalibur: Broken Destiny</p>
<h2>RIDGE RACER</h2>  <p>Játékok száma: 12 Összeladás: 11 000 000 Az első rész: Ridge Racer (1994) A legutóbbi rész: Ridge Racer 7 (2006)</p>	<h2>ACE COMBAT</h2>  <p>Játékok száma: 10 Összeladás: 10 000 000 Az első rész: Ace Combat (1995) A legutóbbi rész: Ace Combat XII: Skies of Incurcion (2009)</p>

## 2009 LEGJOBBAN FOGYÓ JÁTÉKAI

Forrás: NDP, illetve Famitsu

América			Japón		
Modern Warfare 2	X360	4,2 millón	Dragon Quest IX	DS	4,1 millón
Wii Sports Resort	Wii	3,5 millón	Pokemon HeartGold/SoulSilver	DS	3,4 millón
Mario Kart Wii	Wii	2,4 millón	New Super Mario Bros. Wii	Wii	2,5 millón
Wii Play	X360	2,1 millón	Tomodachi Collection	DS	2,3 millón
Halo 3: ODST	X360	2,0 millón	Final Fantasy XIII	PS3	1,7 millón
			Sports Resort	Wii	1,5 millón

## ÖT DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A VIDEOJÁTÉKOKRÓL...

- 1** A Saboteur-ből kivágták ■ teljes végjátékot (egy hatalmas nazi kastélyal, illetve egy rakétagyárral együtt), illetve a repülő részeket
- 2** A Silpheed Sega CD-s kiadásához Tomoyuki Shimada fantasztikus zenéket készített, de azoknak csak iszonyatos minőségű verziót használtak ■ játék, mert ■ grafikus kódot író programozók elvettek minden erőforrást a zenétől.
- 3** A Star Fox Adventures lemezen található egy gametext.bin nevű file, ami a játék teljes eredeti sztoriját tartalmazza ■ abból az időből, amikor ■ játék még N64-re készült.
- 4** A 2006-os Sonic the Hedgehog lemezen ■ egy megnyithatatlan titkos karakter (Metal Sonic), olyan tárgyak, melyeket végig ■ lehetett megvásárolni a játékban, és utalások egy online versenyzős multiplayer módra.
- 5** A Tiger Woods 99 PS1-es lemezére sokszorosítás előtt egy fejlesztő felmásolta a South Park sorozat egy epizódját (a Spirit of Christmas). Igaz, csak PC-n volt elérhető, de az EA-nek vissza kellett hívnia a teljes szállítmányt.



Ami a játékiparnak az E3, az autóknek Frankfurt, a filmeknek meg Cannes, az a kutyúiparnak a Las Vegas-i CES. Minden januárban itt gyűlik össze a techvilág apraja és nagyja, hogy még nagyobb képernyővel és még kisebb kamerákkal, örült és kifinomult, forradalmi és érthetetlen találmányokkal licitáljanak egymásra és előző évi magukra. Természetesen a szórásból nem maradhatnak ki az Amerikában húszmilliárdos üzletet jelentő játékok sem – a kiállítás idején két fontos bejelentést, bemutatót hozott. Az talán nem csoda, hogy a Nintendo nem lőtte el patronjait, de hogy sem a Sony, sem a Microsoft nem a saját mozgásérzékelőjére koncentrált, az meglepő volt...

#### PLAYSTATION 3D

Bár X360 egyelőre ugyanannyi játék van, amely támogatja a 3D-s televíziókat, mint PS3-on, ez idén összel drasztikusan meg fog változni. A Microsoft ugyanis nem hisz ebben, illetve egész pontosan abban nem, hogy a 3D-s tévék elterjednek annyira,

hogy érdemes legyen áttérni a nagyüzemi támogatására. Ezt persze úgy is lehet értelmezni, hogy megvárják, hogy a rivális oljón milliókat a dolog kikutatásába, tökéletesre csiszolásába és reklámozásába – majd aztán ők egyszerűen beleülnek a tubiba.

No de féle a cinizmussal, hiszen a Sony más megközelítést alkalmaz: az idei évben elérhető lesz az az update, amellyel minden PS3-as játék 3D-s köntöst kap. A pontos részletek erről még mindig nem ismertek, de az biztos, hogy a megfelelő hardver (értés: egy bazi drága tévé) meglete esetén visszamenőleg is minden játék automatikusan 3D-s lesz. Természetesen ez sok esetben nem dobja meg az élményt (például régi-új kedvencünk, a Last Guy biztosan nem fog profitálni belőle), de az eddig demózt alkotások esetén látványos a különbség.

Kérdéses persze, hogy ha az újdonság varázsa elmúlik, akkor a nem kifejezetten 3D-re tervezett játékok többet nyújtanak-e majd a hagyományosaknál, de

egyelőre mind a TGS-en látott Wipeout HD, mind a Las Vegasban demózt Gran Turismo 5 lenyűgözte a járókelőket. A legnagyobb kérdés, hogy vajon minden új, 3D-s tévével működik-e a rendszer, vagy kizárólag a Sony által gyártott Bravia tévéknél lesz-e elérhető. Merthogy száznál is több 3D-s képet adó tévé mutattak, vagy általában jelentettek be a CES-en, melyek legalább öt-hat eltérő technológiát használnak fel a 3D-s hatás elérésére.

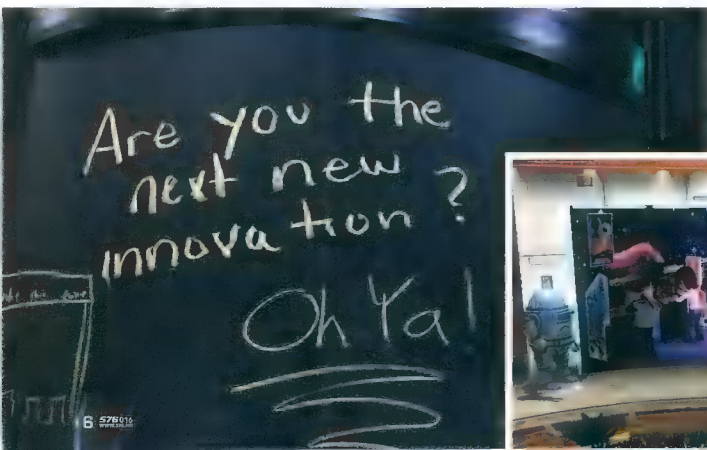
Igaz, míg a tévégyártók éppen azt súlykolták mindenkibe, hogy a 3D HD megérett a tömegtermelésre és -fogyasztásra, addig a bemutatók játékok éppenhogy kicsit homályosabbak voltak, mint szimplán, két dimenzióban szemlélvé őket.

#### GAME ROOM

A Microsoft nem használta ki az alkalmat a Natal részletesebb bemutatására, de a Windows-hoz és egyéb, nem feltétlenül játékokhoz köthető bejelentések mellett azért bemutattak egy igazi újdonságot. Ez a Game Room névre hallgat, és lényegében egy virtuális játéktérrel van szál.

A valamikor tavasszal debütáló rendszer leginkább a Nintendo Wii virtuális konzoljához hasonlít: kizárólag régi klasszikusok változtatás nélküli verziót kapjuk

■ (alul) Game Room – a berendezést saját ízlésünk szerint alakíthatjuk ki sci-fi-től westernig







meg. Nincsenek új grafikai elemek, átalakított pályák, online játéklehetőség: csak azok az olykor 20-25 éves klasszikusok, amelyeken egy generáció felnőtt.

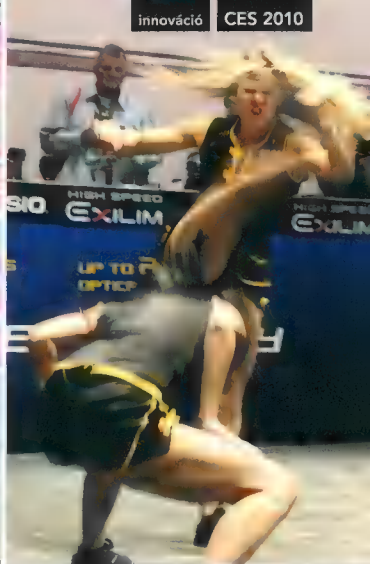
A Game Room programot elindítva egy üres terem-be jutunk: ezt tölthetjük meg játéktérmi gépekkel, feltéve persze, ha kipezgettük érte a pénzt, pontosabban a Microsoft pontot. Egy zsetont 40 pontért kapunk, egy játéktérmi masinát 240 pontért vehetünk meg örökre (azaz utána ingyen és bérmentve játszhatjuk bármennyit, bárméddig). Van egy harmadik lehetőség is, ha PC-n is játszani akarunk (a Game Room és annak minden funkciója a Games for Windows rendszerből is elérhető lesz): 400 pontért számítógépen és X360-on is aktiválható lesz egy gép. Tekintve, hogy egy MS pont nagyjából három forintot ér, úgy tűnik, hogy a Game Room valaminek olcsóbb lesz, mint Wii's társa.

Nagy kérdés persze a játékinálat. A rendszer 30 klasszikussal (pl. Centipede, Asteroids, Space Invaders) indul, és hetente töltik fel az újabb alkotásokat – öt év alatt akarják elérni az ezer elérhető játékot. Minden játék az eredeti játéktérmi masinával jelenik meg a saját termükben, és kedvüncnkre rendezgethetjük azokat. Az egyre több géppel



egyre újabb területek, szintek és extra berendezési tárgyak nyílnak meg. Barátainkat magas pontszámunkkal idegeszthetjük, illetve hívhatjuk ki egy viadalra, de akár barátságos ejtőzés céljából is meginválthatjuk őket termünkbe. Achievementeket ■ egyes játékok nem adnak, de a Game Room, mint külön program rendelkezik majd velük.

Nyilván nem mindenki izgul fel azon, hogy megint megveheti a Pac-Mant, de mivel Európába a legtöbb Capcom, Konami és Sega gép csak igen korlátozott számban jutott el (ha egyáltalán...), a későbbiekben rengeteg csemegével is találkozhatunk. Feltéve persze, ha hetente tényleg jön vagy feltucat gép...



#### MAJD JÖVŐRE...

Noha a CES nem feltétlenül a játékokról szól, de mivel ez az iparág abszolút technológiáfüggő, az itteni bejelentéseknek hatalmas kihatása lehet arra, hogy néhány év múlva hogyan fogjuk játszani a PS4-en és DS Advance-on. Az idei kiállítás ■ 3D-ről szól – de mi nem hiszünk benne, hogy ez itthon pár éven belül tényleg olyan hihetően sebességgel terjedne el, mint azt ■ gyártók szeretnék. Igaz, az Avatar sikere a mozikban gyakorlatilag mindent átalakított, de amíg ■ játékiparnak nem lesz meg ■ saját Avatarja (és nem, a térhatásúvá tett Gran Turismo nem ■ – sőt, ■ Avatar játékfeldolgozása sem azt), addig nagyon sokan megmaradnak a „vacak” két-dimenziós tévéjüknél... ■

## Random játékok

Bár a CES a kutyúkról szól, mindig van néhány bátor cég, aki játékokkal meri szórakoztatni ■ nagyerdumét. Következzen a három kedvencünk!

### SUPER STREET FIGHTER IV

capcom

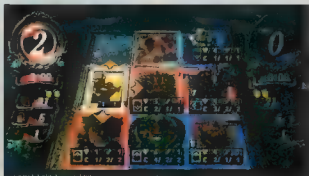
Új karakterek, új pályák, új ultra kombók és megannyi, az egyensúlyt segítő apró változtatás (bye-bye legyőzhetetlen Sagat...); nagyjából így foglalható össze a Super elöttaggal ellátott új SF4. A legfontosabb ebből kétértelműen az új hősök: nyolc karakterre számíthatunk, akik közül eddig hatot mutattak be. A régi ismerősök közül visszatér T. Hawk, Dee Jay, Adon, Cody és Guy, így az (eddig) egyetlen igazi újonc Juri, a Sethnek dolgozó gonosz, ámdé igen szexi csaj. Ő taekwon-do stílusban küzd, különleges kombóit pedig egy ki-erősítő, agyba épített kutyú teszt igazán látványossá és erőssé. Hát igen, a sztori nem ■ SF4 új erőssége... Mivel most már ■ Street Fighter II teljes felhozatalát hadba küldhetjük, ■ régi harcok ■ új kontóson is folytathatóak.



### EYE OF JUDGEMENT – LEGENDS

sony

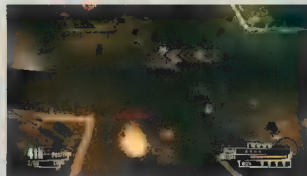
■ PS3-as Eye of Judgement egy közepes kártyajáték volt (eszelenesen csalo gépi ellenfelekkel), amelyet az az extra dobott fel, hogy igazi paklit kaptunk ■ játék mellé, az azokon levő ikonokat olvasta be a PlayStation Eye kamera. És noha kamera elvileg PSP-re is köthető, de a Legends alcímmel felruházott új változat nélküli ■ igazi, közel fogható kártyákat, és a virtuális lapokat adja virtuális kezünkbe. Így aztán megmarad a háromszor hármas tábla, a körönként idezhető, eltérő elemekhez kapcsolódó szörnyek, no meg ■ rengeteg variációs lehetőség. A PSP-s verzió egy teljesen új sztoridomótt tartalmaz – barátságosabban indító ellenfelekkel -, no meg rengeteg új lapot: ■ bestia lesz összegyűjthető.



### SCRAP METAL

slick

Nitró, javítást jelképező csavarkulcs, millió fegyver a hátrahagyható aknákról a hőkövét rakétákig; Igen, Ismét egy roncsderbit élhetünk át! Az N+ alkotói dolgoznak a Scrap Metalon, amely ugyan szinte semmit nem változtat ■ műfaját megszokott dolgokon, mégis igen élvezetesnek tűnik. Egyedül egy ■ versenyből álló sorozatot kell meghódítanunk (futamok között fejlesztésekkel), multiban pedig nyolcfős arénaharcokat (lásd Destruction Derby) és négyfős versenyeket (lásd Death Rally) szervezhetünk le. Az akciójátékokból megszokott horda üzemmódot egy olyan megoldás helyettesíti, ahol minden megtett körrel egyre több rendőr és végül katona lődöz minket (lásd GTA, lineáris útra sorítva). Megjelenés tavasszal, Xbox Live Arcade-re.

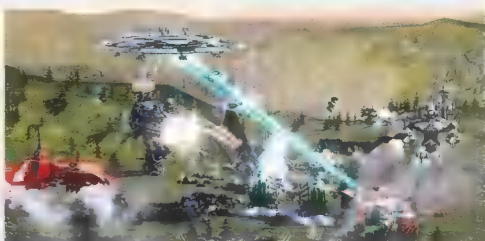


Bár előzeteseink között ebben a számunkban megpróbáltunk csakis a ténylegesen új játékokra koncentrálni, muszáj egy kis kitérőt tennünk olyan alkotások felé, melyekről ugyan korábban már írtunk, de a megjelenéshez közel fontos új dolgok derültek róluk. Itt próbáltunk a ténylegesen új információkra koncentrálni, illetve olyan játékokat kivesézni, amelyekről korábban csak lábjegyzet-szinten számoltunk be.

# Az információ: hatalom

(ÍRTA GRAY)





# Supreme Commander 2

575016 19  
www.s2a.it

# Dragon Age: Origins – Awakening

kiadó **ea** fejlesztő **bioware** megjelenés **március 16.** platform **pc, ps3, x360**

**AMIT EDDIG IS TUDTUNK** Ahogy a megjelenéskor készített interjúból is kiderült, a BioWare gőzerővel dolgozik a Dragon Age-kiegészítőkön. Igaz, a Return to Ostagar DLC-vel sok gond volt, de a következő – lemezes játékként manifestálódó – nagy kaland már úton van...

**AZ ÚJ INFORMÁCIÓK** Az Awakening hónapokkal az eredeti játék vége után játszódik – a háborúnak vége, de a darkspawnek mégsem tértek vissza testületileg a föld alá. A feladatunk a Grey Wardenek rendjének újjáteremtése lesz, mégpedig egy északi provinciában, Amaranthine-ban. A rend egykori főhadiszállását visszafoglalni még nem lesz olyan

nehéz – de amikor találkozunk az Architect nevű, gondolkozni, beszélni, sőt, terveket készíteni képes darkspawnnal, akkor beürösödnek a dolgok.

A kiegészítő vagy a régi hősünkkel kezdhető el, vagy egy teljesen új karakterrel – utóbbi esetben egy új eredetstortit is kapunk. A régi csapat-tagok közül egyedül Alistair tér vissza, de az ő új potenciális társ igen durva sereget jelenthet. Erre szükség is lesz, mert hiába a 35 főlé növelt szintlimít, az új fegyverek és páncélkészletek és az új varázslatok, az olyan ellenfelek, mint a lángoló gölemek vagy a szellem-sárkányok nem adják majd olcsón a bőrtük... ■



■ A lemezes kiegészítő a letölthető tartalmak végén is található, kalandok, várhatóak a

# C&C 4: Tiberian Twilight

kiadó **■** fejlesztő **ea la** megjelenés **március 19.** platform **pc**



**AMIT EDDIG IS TUDTUNK** Véget érni látszik a C&C-sztori – Tiberian Twilight a legendás sorozat lezárását, Kane útjának beteljesülését ígéri. No meg hatalmas, mozgatható bázisokként funkcionáló lépegetőket...

**AZ ÚJ INFORMÁCIÓK** A sztoriról a fentiek túl semmit nem tudni – talán nem is baj, ha a GDI és a Nod végső küzdelmének történetét csak a játékból ismerhetjük meg. Sokkal fontosabb a megreformált játékmek: bármikor is játszunk, választanunk kell a támadó, védekező és támogató kasztok között. Mindegyik saját egységekkel és képességekkel bír, és bármikor válthatunk közöttük.

Ekkor elveszik minden pénzünk, megsemmisül a bázisunk, gyárunk, kitermelőként szolgáló lépegetőnk, de működő egységeink megmaradnak, és megújult taktikai eszköztárral vethetjük bele magunkat a küzdelmekbe. A támadó kisereléssel elfoglalhatjuk a kijelölt bázist, majd védekezésre váltva megerősíthetjük azt. A nagy támadás visszaverése után jöhet a légi egységekkel operáló támogató kaszt – majd újra támadásba váltva el is foglalhatjuk azt. Ez a lehetőség teljesen átalakítja az amúgy standard (klasszikus egységek, tiberiummal működtetett gazdaság és fejlődés) C&C-játékmenetet. Úgy néz ki, a sorozat nagy durranással múlik ki... ■

# Lost Planet 2

kiadó **capcom** fejlesztő **capcom** megjelenés **május 18.** platform **pc, ps3, x360**

**AMIT EDDIG IS TUDTUNK** Az első részben bejárt – és romossá lőtt – fagyos bolygó cselekedeteink nyomán elkezdett melegedni, így a csatát most már melegben vívhatjuk tovább. A második rész idomlatlanul nagy főellenfelekkel, négy fős kooperatív-módot és egy igen kidolgozott online arénát is felvonultat a siker érdekében.

**AZ ÚJ INFORMÁCIÓK** Ugyan a történetről – öt hős, akik eltérő cselekedetei alakítják az utolsó, hatodik fejezet eseményeit – még mindig nem tudni sokat, de ez igazából senkit nem zavar: a Lost Planet 2 igazi vonzerejét

a hatalmas ellenfelek adják. Ezek a házaknak is jóval nagyobb bestiák olykor az egész pályán végigkergetnek minket, másszor pedig nem teljesen megszokott taktikák kell bevetnünk ellenük – egyik ilyen például lenyel minket lépegetőstül, és belülről, a beleiből küzdve kell szétrobbantani.

A kusza sztorivezetés miatt igen változatos pályákat fogunk megla-



■ A játék – megilletően hosszú – történetéről egy részlet: a karakterek a fagyos bolygón a szörnyű ellenfelekkel szembe kell nézniük

togatni, a hatalmas dzsunglektől a sivatagi óriásvonatokig mindenhol megfordulunk majd. Az együttműködés igen fontos, így ha nem online játszunk, a gép irányítja társainkat – akik, egy új bejelentés értelmében akár Marcus és Dom (Gears

of War) fizismikáját is felölthetik; sajnos a lángfűrészes puskát nem hozták. Nagy előrelépés az első részhez képest a tapasztalati pontok megjelenése: ezekkel új fegyvereket, eszközöket és hasznos képességeket szerezhetünk. ■





# Battlefield

## Bad Company 2

kiadó ■ fejlesztő **dice** megjelenés **március 5.**  
platform **pc, ps3, x360**

**AMIT EDDIG IS TUDTUNK** Tudtuk, hogy a játék igen szórakoztató lesz online: hatalmas pályák koncentrált csatákkal, rombolható épületekkel, tömeges járművel. Tudtuk, hogy itt jobban kidolgozták a karakterek fejlődését, tudtuk, hogy külön-külön erősödik mind a négy online játszható kaszt, és tudtuk, hogy úgy általában a multiplayer komoly kedvencünk lesz hosszú heteken, hónapokon át.

**AZ ÚJ INFORMÁCIÓK** Az egyjátékos-mód azonban eddig rejtőzködött – a legelső, csaknem egy éve történt bemutató óta egy pixelt nem láttunk belőle, ott pedig szinte semmit nem tudunk meg a történetről. A végjátékszám verzió birtokában – Battlefield-tesztet nem írunk a multiplayer kipróbálása nélkül; az ilyesmit máshol keressd... – azonban tudatlanságunk semmivé foszlott.

Az nem meglepő, hogy a Bad Company 2 sztorimódja jobb lett, mint az előd: ami meglepő, az az, hogy mekkorát változott a játékmenet, annak ellenére, hogy nagyjából ugyanazok a fegyverek, ugyanígy rombolódik a terep és ugyanaz a

három marha alkotja saját karakterünkön kívül ■ B-szakasz.

Már ■ sztorimód indulása sokkaló – hiszen a múltban, a második világ-háborúban találjuk magunkat! A Bad Company 2 történetében központi elemet képező superbomba gyökerei ugyanis egy japán tudóshoz vezetnek, akinek ■ elrablása/kiszabadítása lesz a feladatunk. A Battlefield 1943 látványvilágát bőven felülmúló küldetés során késelünk majd japán mesterlövészt, feldúlunk egy repteret és olyan klasszikus fegyvereket használunk, mint a Springfield vagy ■ Garand. A teljesen váratlan és megdöbbentően intenzív bevezető után a lendület cseppet sem lankad – mai időkben játszódó fejezetek során már a klasszikus B-kománia tagjaként dúljuk fel a nyugati féltekét Alaszkától Dél-Amerikáig.

A realiztikus módon egyazon vidéken játszódó háború helyett itt szinte minden pálya más hangulattal helyszínen játszódik: a sivatagtól az őserdőig, a fagyos hegytetőktől az őszies hangulattal lankáig mindenhol megfordulunk majd. Igaz, ennek ■ helyiek – leginkább terroristák,



illetve orosz katonák – cseppet sem örülnek, mert ahol nem tankkal romboljuk le hatalmas széléről-műveiket, ott gyalogosan, motorcsónakkal, helikopterrel, terepjáróval, de mindenképpen felfegyverezve teszünk rendet.

A teljesen nyílt, hatalmas pályákat sokkal szűkebb, de épp ezért kidolgozottabb, intenzívebb helyszínek váltották le. Nehol tényleg szűk járatokkal, máshol ■ többi FPS-hez képest azért még mindig óriásnak tűnő területekkel – de az ■ szabadság, ami az első részt jelentette, nincs jelen. Szintén eltűntek a hosszú, unalmas kutyagolások és sofőrökdedések – itt

gyakorlatilag minden pillanat akciót hoz. Ráadásul ■ rombolható épületek miatt amúgy is különleges játékmenetet (kell pár perc, amíg megszokod, hogy a ház sarka nem tökéletes fedezés...) további emlékeztető pillanatokkal gazdagodik. Egyszer például ■ tomboló vihar mennydörgéseivel időzítve kell mesterlövészkedni, máskor meg a magányos hegyi menekülés közben muszáj itt-ott tüzet gyújtani, hogy ne fagyjunk meg. Talán nem olyan superkoncentrált akció, mint a Modern Warfare volt, de cserébe sokkal viccesebb és hosszabb kaland – ■ multi pedig lehengerlő, no de azt a demóval mindenki maga is kipróbálhatja... ■

# Mass Effect 2

kiadó **EA** fejlesztő **bioware** megjelenés - platform **pc, x360**

**AMIT EDDIG IS TUDTUNK** Az év legjobb szerepjátéka, amely már az első napokban is érdekes letölthető tartalmakkal egészült ki – és az ígéretek szerint ez egyre csak folytatódni fog.

**AZ ÚJ INFORMÁCIÓK** A letölthető tartalmakat egy külön csapat készíti, és ez a folyamat már egy éve tart. Az első extra küldetés (egy látogatás a Normandy romjainál) ugyan inkább hangulatával, mintsem a játékmenetével tűnt fel, de a későbbiekben természetesen akcióidő kalandokat is kapunk. Az első ilyen márciusban érkezik: ebben a járműves harc kedvelőinek kedveznek, hisz a Hammerhead névre keresztelt gravitációs tankkal végre fel lehet fedezni egy rakat lakatlan világot.

Az első plusz karakter ■ Zaeed Massani nevű fickó volt, de tavasszal egy második harcost is kapunk: ■ Kasumi nevű karakterről csak azt tudni, hogy létezik, de a név alapján egy ember leányra számítunk – bár egy elcor harcművész is szívesen fogadnánk a Normandy állatkertjében. A következő hónapokban amúgy számos apró, egy-egy új fegyvert vagy páncélt adó DLC is várható, még hozzá ingyen. Aztán, pár hónap múlva jöhetnek a sztorit továbbvivő, immár fizetős, és sokórás kalandok is – jó eséllyel már lemezen (is) terjesztve... ■



## Spec Ops: The Line

kiadó **2k** fejlesztő **yager** megjelenés **szeptember** platform **pc, ps3, x360**

**AMIT EDDIG IS TUDTUNK** Egy sikeres és jó, valamint hét sikertelen és egyre szánalmasabban pocské rész után a

Spec Ops-széria megújulva tér vissza – elődeihez a főszereplő kommandósokon túl szinte semmi nem fűzi.



■ A játékban nem csak akciózni kell: morális döntéseink alakítják a történet alakulását, a kevés megmaradt civil viszonyát

Decemberi bejelentésekor csak az volt biztos, hogy a homokviharoktól sújtott Dubaiban fogunk császálni.

**AZ ÚJ INFORMÁCIÓK** Mit tud kezdeni néhány millió homokszem a modern építéssel egyik csúcspontjának számító Dubai városával? Nem sokat. Képzeliük el azonban, hogy ez a homokvihar Roland Emmerich és Michael Bay képzeletében született meg, aztán még erősödött egy kicsit: a folyamatosan vándorló dűnek között néha a legmagasabb tornyoknak is csak a csúcsa látszik ki – igaz, nagyobb szelek esetén két fős (egyszerű parancsokkal irányítható) kíséretünkkel még a szegénynegyed lapos házaiba is benézhetünk.

Az evakuálási parancs ellenére is a városban maradó Delta Force-alapító utáni hajszában a homok, az időjárás állandó faktor lesz. A Gears of Warhoz hasonló módon lezavart harcok (lövöldözés fedezékből, regenerálódó életerő, rohanásokról bezoomoló kamera) során ugyanis a homok lehet segítségünk vagy ellenségünk is. Az ellentábor feje feletti üvegétől belőve a tonnányi homok végez mindenkiel, a robbanások homok-vortexeket teremtenek, melyek lehúznak minket a mélybe, eltemetett épületekbe, ha a véletlenszerűen változó szél betemet egy járatot, akkor kénytelenek leszünk másfelé utat keresni. ■

## Resident Evil 5: Gold Edition

kiadó **capcom** fejlesztő **capcom** megjelenés **március 9.** platform **ps3, x360**

**AMIT EDDIG IS TUDTUNK** Új helyszínekkel és kibővült Mercenaries-móddal szerelve érkezik a kibővített RE5-kiadás, egyelőre csak konzolokra. A két extra

fejezet külön is letölthető lesz, kedvező áron. PC-s verzióról egyelőre nem tudunk, valószínűleg az alapjáték ezen verziója nem lett elég sikeres ehhez.

**LOST IN NIGHTMARES** Chris és Jill felderítik a Spencer-villát – eleinte hatalmas, akár egyetlen ütéssel is gyilkolni képes horgonyokkal felszerelt mutánsok, majd Wesker ellen küzde. A másfél órási kalandban kevés lőszerre és rengeteg oldschool Resident Evil-fejtőre kell számítani – no meg sótt, dohos vidékre a napsütötte Afrika helyett. ■



**DESPERATE ESCAPE** Amíg Chris és Sheva Weskert kergetik, addig az agyamosas alól felszabadított Jill és ■ BSAA-ügynök Josh menekülnek a Tricell-üzemből. Az éjszakai küldetés durva akcióra épül: a két órási rohanás során sok száz zombit fogunk lemészárolni, hogy végül elköve egy helikoptert, megmentünk ■ sziklást püfölgő haverokat a látatból. ■

**MERCENARIES REUNION** Az időre menő zombiártás, avagy a Mercenaries-mód új karakterekkel és új kosztumokkal gazdagít (utóbbiak természetesen egyedül fegyverekiosztással is járnak). A teljesen új karakterek közül mindenképpen megemlítendő ■ mérgező injektorral felszerelt Tricell-vezér Excella Gionne, illetve a közelharcban profi BSAA-s Josh Stone. ■







# ÜZLETI JELENTÉSEK

Világviszonylag hamarosan ki fog látni a világ, hogy a Sega nemcsak a konzolok, hanem a számítógépes játékok terén is a legelőkelőbbek közé tartozik.

## ELECTRONIC ARTS

Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár

## THQ

Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár

## BLIZZARD

Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár

## UBISOFT

Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár

## ACTIVISION

Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár

## SEGA

Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár

## ATV

Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár

## ATV

Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár

## ATV

Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár

## ATV

Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár

## ATV

Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár

## ATV

Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár  
 Értékelés: 1.180 millió dollár



# Sonic the Hedgehog 4

Régóta várunk már Sonicra. Már mint a régi, csúcsmódban levő, hangsebességgel repeztő, foggyatós furry haverjait otthon hagyo Sonicra. Nagyjából 1994-ben találkoztunk azzal a Sonic-kal, azóta csak valami klónja rohantál vérsüknént, macskákat, emberek és minden más lény társaságában, karddal a kezében, vagy épp kocsik volánja mögött. Ennek most vége – oké, ezt egy hónappal a Sonic Sega Racing előtt nem biztos, hogy elhiszi bárki –, hisz jön az évek óta várt igazi folytatás, a Sonic 4!

A mindhárom konzolra, pontosabban ezek online rendszereire készülő játék epizodikus formát ölt: minden epizód egy zónát tartalmaz, az első természetesen az ikonikus Green Hill lesz. A játékmenet is a klasszikus trilógiát idézi: csak Sonic lesz játszható, a hangsúly a platformrészek és a száguldozás kombinálásán lesz. A grafika a MegaDrive-os eredetiekét idézi (igaz, ma már ordenáré nagy felbontásokban), és a zene is a régi dallamok vonalát viszi tovább: egyszer remelve, máskor meg új dalokat prezentálva. A nyári megjelenést idén még egy epizód követheti, siker esetén pedig gyakorlatilag örökre el leszünk látva oldschool – és remélhetőleg minőségi – Sonic-kal!



# Ace Combat Joint Assault

A Namco sorozata mára gyakorlatilag az egyetlen talpon – illetve levegőben – maradt széria, amely a modern harcászat légi ágát dolgozza fel. Igaz, túlságos realizmussal senki nem vádolhatja, de hát a rajongók erre nem is számítanak. Annál inkább a változatos küldetésekre, a félig-meddig a jövő technológiáját alkalmazó vadászgépekre és valami önmagát túl komolyan vevő történetre. Érdek, hogy ebből a három komponensből csak másfél szerepel a Joint Assaultban, a sorozat második PSP-s részében. Ez azonban mégsem egy kikerült epizódot jelent, hanem egy új felfogásban készítettet. Merthogy az új rész a multiplayerre épül, a vadászgép-osztagok koordinált támadásaira és a többféleképpen megoldható küldetésekre.

Érdek és nem várt dolog, hogy a játék ezúttal igazi országok igazi városai felett játszódik: London, Kairó, Tokió és egyéb jól ismert helyszínek terülinek majd el alattunk a szokásos erdők és hegyek helyett. Az ad-hoc és online is összehozható négy fős csapatokat a legtöbb küldetés két részre bontja, hogy egyszerre, egymástól



A játékban negyvennél is több repülő szerepel, melyek közül 15 lesz irányítható is.

viszonylag függetlenül hajtának végre feladatokat. Ami a vadászgépeket illető változás, az az, hogy néhány küldetésben nem használhatjuk az ultramodern rakétáinkat, és a klasszikusokhoz méltó módon gépfegyverrel kell levadászni ellenfeleinket. A megjelenés az év utolsó harmadában várható.



# CIVILIZATION 5

A CIVILIZATION MINDEN IDŐK EGYIK LEGISIKERESEBB JELETSOROZATA, IGY AZTÁN IGENT CSAK MEGLEPŐ, HOGY AZ UTÓBBI SZÉLYÁN EGYEN KÉSZÍTÉLVOLTUNK HANVA SZELVA PERSZE, VOLT EGY MAJDNEM CIVILIZATION.

MÉG AZ AMÚGI RÉGIOR CIVILIZATION REVOLUTION, DE MÁR ANNAK IS MUDY KÉT ÉVE, MOST AZONBAN VÉGE MINDENNEK, TITTELSPALVÁS LITAMÁGÁSKÉSZÜLŐDÖR SÍD MUIPÉK HÁVA TAJARDI.

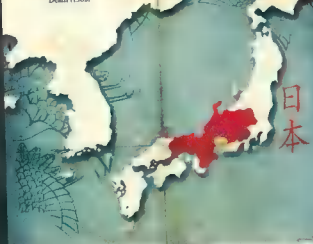
**I**giz, a titoktartást, mint civilizáció védelmi kőbeletie fejlesztők nem bírják kérege – és mivel a falat miatt így is al kellett haladnunk egy fálal a megkezesítés, nem akartuk tovább feszíteni a hirt. Így aztán fogmagyobb híjálánunk a dolgok még nem árulunkak el a Civilization 5-ről, csak néhány fogot mutatunk, bar legujabb időreblő (következő számbanban visszatérünk majd a rendszerekre).

A Civilization 5 nem reformálja meg a stílust – azt a stílust, amik anno a '90-as években teremtett meg. Továbbra is körökre osztott, továbbra is egy szellemi gemenő boljgő. Kalandozhatunk a föld híjálán népalvél (nem magyarák máo málja nincsenek...), továbbra is fontos lesz az öntözési rendszerek lelektása a vírovet körül, a bronz kőlykőseve a lencsák sokhoz, illetve a löpve málkősevehez. Természetesen ki lehetünk lőnt az iszták, oda kell nyulnunk a kultúránkra, vallásunkra és a központosításezésre. Akkor nyitni az új hirt.

Minden Civ-epizódnak van néhány olyan pontja, melyet részletekben kifejt, mint elődel. Az új részről az egyik ilyen dolog a diplomáciai lez. A sorozat isméről tudják, ennek a bájolka az akor Civ-is lehetett volna Alpha Centauri volt, és az igenek szerint most a li felelték. Egy másik fejlesztendő dolog a multiplayer – a Revolution a párpáljogvél (mármit Civilizationhöz mártási jótűfelé indult el. Kivált bosszantó holmi emberke miatt csak utalni tudunk a remek ügykezezőre, akor nyit az első információországunk a li hirt a nyitásezés, mint Herr Bismarck és az első kápuk a jövőköl.

## Oda Nobununa's Japan

Overlord (1599)  
Crusades by date of Death (1582)



Noha odáig nem megy el a Civilization 5, hogy sztorit pakoljon a stratégiák alá, de a valós történelemből vett rengeteg szcénáriójával kiélhetik magukat a históriát kedvelők is. Ezek a speciális pályák főleg a középkor koncentrálnak, de természetesen a világháborúk sem maradhatnak ki a szórásból...



Már látszik, a grafika nem sokat változott: kicsit minden szebb lett, az azonos méretű épületek és kőfalak, de nincs ideológiai átalakítás. Már látjuk a kőfalakat.

Megatron és Optimusz Prime megint egymás bajnokai cibálják. A gyökerekhez tér vissza a Transformers-séria, újraálmodva a gépek háborújának csúcspontját. Retrokorszak, modern kéntűsben.

# TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

kiadó activision  
fejlesztő high moon studios  
platform pc ps3, x360, wii, ds  
megjelenés 2010. nyár

**K**ezdetben volt a háború. Senki sem tudta, hogy mikor vagy miért kezdődött – egyszerűen csak vívták, szüntelenül, kegyelem nélkül. Az Autobotok és az Álcák tudták, hogy mikor és ki fog győzedelmeskedni, nem is érdekelte őket, hiszen a győzelem csak ideiglenes lehet. A történelmet a győztes írja, de a harcot a vesztes folytatja. Az Autobotok sokáig kénytelenek voltak ezzel álomba ringatni magukat, míg nem megérkezett ő, a nagyvezér, Optimusz, aki újraformálta a harcmezőket, egységbe kovácsolta a szétszort hadosztagokat és megvívta a maga harcát Megatronnal, a magát mindenhatónak képzelő óriással. A vég pedig ettől fogva elérhető közelségbe került. A Kibertron bolygó sorsa egyszer és mindenkorra megpecsétlődhet – csupán rajtad múlik, hogy végül melyik oldal győzedelmeskedik!

## HARC ÉGEN ÉS FÖLDÖN

Licencelt játékok készíteni általában a rendes fejlesztési idő fele alatt szokás, szűk büdzséből, egyszerű célkitűzésekkel. E téren az Activisionnek és tulajdonképpen minden nagy kiadónak van tapasztalata – elég csak megnézni az aktuális filmkínálat animációs részlegét, besétálni a legközelebbi boltba és mazsolázni egy kottára megírt játékadaptációk között. Jó licencelt játékot készíteni általában a rendes fejlesztési idő alatt szokás, nem feltétlenül szűk büdzséből, akár egyszerű célkitűzésekkel. A pozitív példa? Az ilyenkor örökösen előcibált Riddick, vagy bármi, ami a szolgahűség helyett mer máshogy gondolkodni.

A War for Cybertron pontosan ezzel próbálkozik. Nem elég, hogy nem kötődik egy Megan Foxal háziasított CG-pornóhoz sem (tehát filmfeldolgozásnak nevezni sem teljesen pontos), de még azt is bevállalja, hogy visszakanyarodjon a sorozat legrégebbi, már-már elfeledett







■ Megatron, a két mozifilmhez hasonlóan itt sem egy hatalmas pisztolyt tud átalakulni ■ a rajzfilmsorozat komikusan lebegő fegyvere helyett itt egy különösen gyilkos kinézetű tankká alakul majd a vezér

gyökereirez, újraértelmezzén pár alapötézt, feltúrja ■ házat, kihajigálja a korhadt alapozást és úgy egyáltalán: hogy mindent újragondoljon.

A War for Cybertron az első generációs Transformers-képregények idejére ékei be magát: az Autobotok és az Álcák háborújának a végén járunk a mechanikus Kibertron bolygón. A két oldal masszív küzdelme csúcsra járva pörög, Megatron és az Álcák ördögi terve a háttérben viszont már készülődik. A történet éppen ezért erről szól, de mind a két frakció szemszögéből – a két oldal két külön kampány során fedezhető fel. Időrendben ugyan az Álcák vannak elől, de a szabad választás miatt akár az Autobotokkal is kezdhet az, aki van elég bátor hozzá. A két kampány tényleg két eltérő kampányt jelent, nem ellentétes oldalról kezdett, de amúgy azonos pályát, ahol a döntés csupán látszólagos. Igaz, a végeredmény ugyanaz: eredettörténet.

Ha nem is ■ ma használt értelemben, de ■ a War for Cybertron mindenképp ■ a két főszereplő köré csavarja fel magát, feltéve ■ kérdést, miért is lett gonosz Megatron? Miért is ödzködik annyira a háborúban való részvételétől Optimusz? A Transformers-mítosz alapötéteit, ha nem is kezdi ki a feldolgozás, de minden-körüljárja, új szögéből vizslatja azokat. Eretten, felnőttesen, úgy, ahogy a Transformers-világ csupán ritka alkalommal mert a közönség elé állni. A High Moon fejlesztőcsapat ■ téren kompromisszumokat ugyan ismer – nem fogja például kamikazeakcióval elvágni ■ rajongói álmodkat – de gondolkodás nélkül ugrik fejést a moralitás kérdéseibe, megpróbálva rájönni, hogy Megatron tényleg gonosz-e vagy csupán a saját elvei rabja, olyan hité, mely számára egyáltalán nem tűnik tévesnek vagy problémásnak.

#### A HÁBORÚ KEREKEI

Tetszi mindezt akciójáték formájában, leginkább a Gears of War ihletésében – TPS-t gyártani manapság a GOW előcímbőlása nélkül látszólag lehetetlenség, a két játék közti hasonlóságot tagadni pedig teljesen értelmetlen lenne. A High Moon ezért nem is teszi: a Transformers meglehetősen lineáris történetvezetéssel passzirozzák magukat újabb és újabb formákba, a lehető legfurmányosabb taktikákkal próbál-va meg átvágni ■ másik fél acélburkolatán. Földön és – egyes karakterek esetén – levegőben egyaránt, ■ a War for Cybertron ügyesen keveri ■ két hádzsinteret, de gondosan ügyel arra, hogy ne kövesse el a hasonlóságról játékok hibáját: kevés olyan játék volt ■ múltban, ahol ■ instant váltás ■ repülés és ■ gyalogos küzdelem között jól sült el volna. Erre itt éppen ezért nem is lesz lehetőség, valaki vagy repül, vagy gyalogosan írja ■ ellenfeleit.



Ennek viszont ára van, amit a karakterkinálat fog megsínyleni. A gárda pontos összetétele ugyan egyelőre nem ismert, az viszont biztos, hogy ■ nagy klasszikusok szerepelni fognak. Viszont nem feltétlenül abban ■ formában, ahogy a rajon-gótábor megismerte és esetleg megszerette őket (a képeken is látszik, hogy van itt változás a kánonhoz, a filmekhez képest). A döntésekben ■ legfontosabb szerepe nem a népszerűségnek van, hanem a képességük hasznosságának és zárt térben nyújtott harci potenciáljuknak. A szortírozás az ellenfelekre is igaz, eddig mint biztosan jelenlévő főellenesség csupán Triptikon és Szuper Omega került megerősíté-ésre, de hasonló gigások egész sora várható. Gigások, mert a lények garatálantán több képernyőnyi magasságúra duzzasztva csapnak majd oda, ahova csak kell, igazán látványos és páratlan küzdelemmel tesztelve a Transformerek képességeit.

Legyen szó nem csak ■ kampányról, de a többszereplős csatározásról is. A War of Cybertron nem követi el azt a hibát, amit a múltban oly sokan: nem utólag csapja ■ online komponenset a játékhoz, hanem már a kezdetektől fogva, párhuzamosan építi azt. Hogy hogyan, milyen játékmódokkal, milyen karakterekkel és milyen pályákon, nos, az még ■ jövő zenéje. Az ebben a generációban csupán egy rövid és erősen diszkrétagú Bourne feldolgozással próbálkozó High Moonnak van mit bizonyítania a rátermettségéről, de elég csupán ránézni a képekre – lehet, hogy sűrűlök a Photoshop-utómunkálat, de mindenképp ígérgetes. Tetszetős, részletesen kidolgozott robotok, látványosan és meglepően hihetően megálmo-dott helyszínek, mindent körbelelő fémfelületek és a horizontot betöltő végtelen kozmosz. Legálábbis a főbb platformokon, hiszen mint minden, ez is lefedi az összes elképzelhető platformot, a sort a PC-vel nyitva és ■ DS-sel zárva.

A War of Cybertron kétség kívül nem csak az eddigi legizgalmasabb Transformers-játék, de az egyik legötletesebb adaptáció is. Merész, bátor és kellőképpen kidolgozott ahhoz, hogy a keményvonalas rajongókat is meg tudja győzni ■ kompromisszumok és a változások szükségességéről és helyességéről. Kemény csatának néz elbe, ■ végeredmény pedig legalább annyira kétesélyes, mint a Kibertron bolygó sorsa. Mert végül csak egy maradt: mind a skót felvi-deken, mind ■ robotikus jövőben. ■



# PIRATES OF THE CARIBBEAN

## Armada of the Damned

kiadó **disney interactive** fejlesztő **propaganda** platform **ps3, x360** megjelenés **2010 vége**

IRTA LIQUID

Kevés film mondhatja el magáról, hogy tisztességes videójáték készült belőle: a Karib-tenger kalózái trilógia sem tartozik közéjük. A filmek mögött álló Disney becsületére legyen mondva, hogy legalább megpróbálták; az első filmhez csatolt játék ugyan csalt egy kicsit (az Akella majdnem-kész kalózos játékát nevezték át gyorsan, és adták hozzá Keira Knightley-t narrátornak), a további két nekifutás pedig szépen simulat nagy nyári blockbusterekhez futószalagon gyártott akciójátékok hosszú-hosszú, ugyanakkor tökéletesen feleltethető sorába. Az Armada of the Damned újra megpróbálja, ezúttal nem létező film alapján (a negyedik rész, On Stranger Tides csak 2011-ben érkezik, teljesen más sztorival), hanem a trilógia eddig nem tárgyalt előzményeire alapozva, a filmekben megismert karakterek nélkül, új főhőssel.

### ÚJ HŐS, ÚJ KALANCS

Új hősrunk neve James Sterling, reményteljes, ábrándos lelkesült fiatalember, aki a ködös Londonban a filéres regényekben olvasott történeteken felbuzdulva romantikus kalózeletről álmodozik. Apja halála, és így megörökölt kevése pénz teremti meg a lehetőséget: James jegyet vált a karibi szigetvilágba, és szentül megfogadja, hogy ő most kalóz lesz, ha török, ha szakad. Török is, szakad is, méghozzá álmai, rőtön megérkezés után. A regényekben változt romantika még nyomokban sem lelhető fel, lepusztult épületek, szegénység, és a vizeket vaskézrel uraló spanyol és angol flotta jelentik a valóságot.

Utóbbi társasággal (az angolokkal) hőünk hamarosan testközelből is megismerkedik, egy balul sikerült akció után az angol flotta parancsnoka rövid úton belehajtatja az óceánba – no nem vécéből, hanem határozott vízbejuttatási szándékkal. James megússza a dolgot (namá, különben a világ legrövidebb játékáról lenne szó), és egy kietlen sziget homokos partján ébredve elhatározza, hogy a vízbőlökés egyben végső lökés is volt, ő most csak azért is önmegvalósítás útjára lép. Ha az álmai nem léteznek, létrehozza őket, új rendbe szervezi a kalózoikat, visszaadja a szakma becsületét, és ismét értelem ad a kalózkodás hagyományos értékeinek – természetesen a barátságról, a testvériségről, és az ipari mennyiségben

fogyasztott rumról van szó. Az elhatározást tettek követik, és végül is lebeg a leendő Sterling Kapitány szeme előtt: szívesen szétrúgná a fentebb emlegetett angol admirális hátsó felét. Addig azonban hosszú lesz az út.

### SZABADON, MINT EGY KALÓZ

Az Armada of the Damned innen sokfelé indulhatna, lehetne belőle vagdalkozós akciójáték – de nem lesz, mert a cikkünk tárgya akció-szerepjátékok műfajában versenyez, azok minden kötelező elemét felvonultatva. Hőünk karaktere folyamatosan fejlődik, méghozzá többféle módon. Kötelezően egyre ügyesebbek és erősebbek leszünk (alapelvárás) kevésbé kötelezően pedig számos választási lehetőség nyílik meg előttünk. A misztiók és a beszélgetések során hozott morális döntéseink többféle módon befolyásolják a sorsunkat – ezek nem csak a történetre lesznek hatással, hanem James fizikai kinézetére is. Játsszott valaki a Fable-játékokkal? Akkor helyben is vagyunk, indulhatunk jó és rossz irányba, lehet belőlünk kalózkodó úriember, szerethető betyár, vagy igazi tengeri szörnyec-

■ Noha a képek alapján nem sok szerepjáték-elemet vélhet felfedezni a szöveget kószoló szern, a Fable és a Mass Effect képeiről sem feltétlenül jön le, hogy itt nem csak egy agyatlan akcióról van szó...







■ Sajnos ■ harci jelenetekből még semmit nem tudtak mutatni – egyszerűen ez a része nincs még bemutatható állapotban az Armada of the Damnedben. Ezért látnak rá esélyt, hogy nem lesz kész az idén...



teg is. A döntéseink következményei ugyanakkor nem csak kozmetikai formában jelennek meg. Jó vagy rossz lelkületünk meghatározza, hogy milyen missziókat vehetünk fel, milyen helyszíneket látogathatunk meg (sőt, ■ helyszínek kinézete ennek megfelelően változni is fog), plusz ■ megvásárolható tárgyakra és eszközökre is kihatással lesz. Az ígéretek szerint a karakter jellege nem csak ■ két extrémítás (nagyon jó, vagy átkozott gonosz) közti választást jelenti, ■ kettő között elhelyezkedő bármelyik árnyalatra rágyúrhatunk majd.

### HARC FÖLDÖN ÉS VÍZEN

Nem csak karakterfejlődni fogunk persze, hanem harcolni is, jó sokat. A harcok két csoportba sorolhatók: gyalogos vagdalkozás és tengeri ütközetek. A földi összecsapások valós időben zajlanak és erősen „akciójátékosak” lesznek. Értsd: többféle, egy-egy gombra helyezett alaptámadás, ezek időztésre építő kombinációi, és ■ kötelező speciális támadások: A rendelkezésünkre álló speciális mozdulatok a jellemünkhöz, és ezen keresztül ■ választott fegyvereinkhez kapcsolódnak. Példa: ■ gonosszá alakított karakter egyik brutális fegyvere egy masszív horgony lesz, ehhez pedig egy különösen erős, területre ható, az ellenfeleket a levegőbe repítő támadás párosul.

**Mivel nem valamelyik filmre építkeznek, az Armada of the Damned fejlesztői teljes szabadságot élveznek történetük alakításában...**

A vízi ütközetek főszereplője hajónk, a Nemesis lesz. A Nemesis többféle célt szolgál. Értelmesen a kifejezetten tengeri célzatú misszióknál vesszünk majd nagy hasznát, ugyanakkor ■ játék lényegében, a pénzszerzési szándékkal végrehajtott kalózkodásban is segít minket. A kalózsdi nagyban épít a megfigyelésre, kikémleljük a jobb kereskedelmi útvonalakat, és itt csaphatunk le a bőségesen megrakott teherszállítókra, egészen addig, amíg rá nem jönnek arra, hogy hol, és mikor támadunk, ebben az esetben megváltoztatják az útvonalukat – apró, de bájos adalék. A tengeri csatákat leginkább ágyúkkal vívjuk meg, de ne számítsunk szimpla lövöldözésre. A hajót saját kezűleg manőverezhetjük, a támadásnál nagy szerepet játszik a

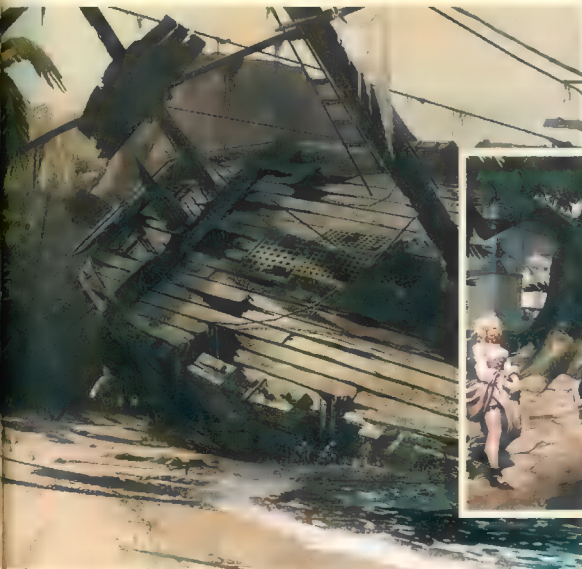
szélirány, ■ hajónk helyzete, és a célzott, hajótestet, vagy vitorlákat roncsoló lövéseink is. Ha nem elüllyeszteni, hanem elfoglalni akarjuk a célhajót, külön manővereket kell bevetnünk: előbb egy csálkázós minijáték keretében béníthatjuk meg ■ célpontot, aztán jöhet a hajó személyes betámadása, közelharcra. A zsákmányból nyert pénzt nem csak magunkra költöhetjük, hanem a hajóra is. A Nemesis fejleszthető lesz, a legénység pedig felbélírelhető, a hozzáértőbb matrózok több területen (sebesség, manőverezhetőség, a célzás pontossága...) is javíthatják a tengeri teljesítményünket.

### FÉNYES HORIZONT

Egy igen fontos kérdést hagytunk a végére: mitől Karib-tenger kalózái az Armada of the Damned? Elsősorban attól, hogy ugyanazt az univerzumot használja, lesz benne misztika bőven, ismerős helyszíneket járhatunk be, és... most jönne az, hogy „ismerős karakterekkel találkozunk”.

Azért nem jön, mert az ez irányú kérdésekre egyelőre egy mosolygós „talán” a fejlesztői válasz. A magunk részéről ezt igennel vesszük, és van rá egy üveg grogunk, hogy így lesz. Előzmény ide vagy oda, az Armada által nyújtott kalandokba bőven belefért, hogy összefussunk Jack Sparrow-val, egy közös éjszakán elhúzzon mellettünk a Black Pearl, vagy hogy meneküljünk Davy Jones elátkozott hajója és legénysége elől.

A másik kérdéses dolog maga a fejlesztőcsapat: a Propaganda eddigi egyetlen játéka, a Turok még finoman szólva sem volt kritikai- és közönség kedvenc, mit kezdenek egy jóval komplexebb játékkal? Remélhetőleg sokat, a szándékot komolysággal mutatja, hogy Armada-hoz ■ BioWare-től csábították át (korábban a Dragon Age: Originst feligyelő) producort, a DICE-től pedig direktort. Az Armada of the Damned az eddig látottak és hallottak alapján ambíciózus próbálkozásnak tűnik – a Karib-tenger kalózái most talán megkapja a neki régóta kijáró minőségi játékverziót. ■



# BRINK

KIADÓ **WETA** FEJLESZTŐ **SPLASH DAMAGE**  
PLATFORM **PC, PS3, X360** MEGJELENÉS **2010 VÉGE**

**Egyszerre akar a stílusos látványvilágával hódítani és forradalmi ötleteivel átalakítani az FPS-ek stílusát. A Brink bemutatkozik – és nem is fogjuk elfelejteni!**

JÓTA GEMITH

Amikor a Splash Damage a tavalyi E3-on először bemutatta a világnak a Brinket, és közölték, hogy most aztán végleg elmosóák a határokat az egyjátékos-módok, illetve a multiplayer között (a kooperatív lehetőségekről nem is beszélve), a cinizmust, mint életformát használó újságíró csak leegyeztet egyet, hogy „jól van, na majd pont tí”... Nem kell kellett volna, mert bármilyen hihetetlen, a Brink tényleg egyszerre kínál sztorimódot, nyolcfős kooperatív lehetőségeket, illetve öldöklő, csapatalapú online csatákat. Egyazon pályán, ugyanakkor.

## EGYEDŰL A SEREGBEN

A megoldás lényege, hogy a sztorit két oldalról is megélhetjük. Valamikor a nagyon jövőben járunk, egy vizre épített ultramodern mesterséges szigeten, az Arkon. A rengeteg szempontból azért továbbra is a

rendőri erők állnak a szegény civilekkel szemben. Illetve, egy másik nézőpontból: az egyik oldalon a gonosz, anarchista gengszterek állnak, és csak a rendőri erők hősiei küzdelme védi meg a békés embereket a vérengzéstől. Igaza senkinek sincsen, mindenki körömszakadtáig küzd ellenfelei ellen, minden eszközt bevetve.

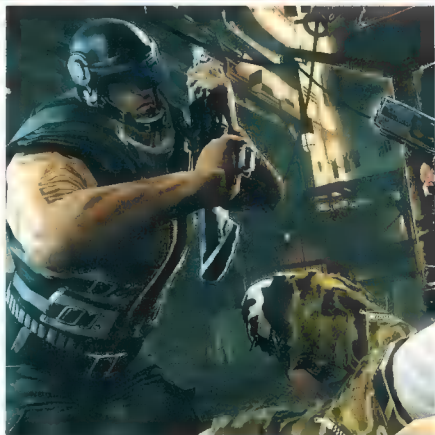
Ha egyedül vágsz neki a küzdelmeknek, akkor egy klasszikus FPS-t kapsz: lineárisan következő pályákkal, átvető jelenetekkel, fordulatokkal, néha főellenfelekkel, változatos kihívásokkal. Melletted mindig ott vannak társaid, ■ ellenfél pedig hullámokban ömlik rád – vagy éppen sündisznóként védi állását.

Tegyük fel, hogy mondjuk két haverod is online van – ekkor csak behívd őket a meccsbe, ők pedig egy kattintással belépnek (nem kell pályaindításkor ott lenniük),

## RENGETEG JÁTÉK KEVEREDIK A BRINKBEN, ÉS EZT MILLIÓ SAJÁT ÖTLETTEL KORONÁZTA MEG A SPLASH DAMAGE!

szárazföldre támaszkodó sziget alaposan befürdik, amikor valami ismeretlen ok (típpünk: atomhőbőri) miatt a szárazföldről megszűnik minden élet, minden jeladás, így természetesen az áram- és az étellellátás is dögögni kezd. A részleteket majd az intróból és az első átvető jelenetekből megtudod, a lényeg az, hogy ez természetesen két dologhoz vezet: egyrészt az Ark elkezd pusztulni, rozsdásodni, rohadni, másrészt pedig minden lakos fegyvert ragad, hogy vélt vagy valós érdekeit megvédje. Az egyik oldalon a gonosz, már-már fasizta jellegű

és átvészelt gépi haver szerepét. Az akció meg sem reccen, ti pedig együtt az erővel folytatjátok a küzdelmet a választott oldalon. Ha viszont igazán bátor vagy, a játékodat nyílt meccsnek kell indítanod, ekkor bárki csatlakozhat – ráadásul bármelyik oldalra. Azok a játékosok, akik épp ott tartanak a sztoriban (küldetések alatt épp ezért nem lehet menteni; egyedül játszva azért checkpointok lesznek), belépnek, és ha mi a biztonságjaitok irányítjuk, ők meg a felkelők oldalán vannak, akkor ellenfelek leszünk. A gépi karakterek így szép lassan



realiszt  
szánt helyszíne  
komikusnak hatnak ezek a  
karikatúrisztikus harcos



A feladatok látszólag a változatosság is – adottak, előre rögzítettek, de ez nincs így. Elég lenyomunk a d-padot (vagy PC-n a középső gombot), és máris feltűnik az összes ép aktuális kuldetés. Oké, elsődlegesen a kis kocsit kell kísérgetni és megvédeni, de az ehhez nincs kedved, akkor más tennivaló is választhatás. Minden pályán van például néhány Command Post nevű bázis (oké, löszeres ládák, de hát amilyen hasznosnak, muszáj felcírcsünk őket), ezek elfoglalása, illetve adott esetben visszafoglalása például mindig lehetséges. Ezek birtoklása esetén a teljes csapat plusz életerőt kap, illetve itt felismerés lesz – azonnali felismerés-váltás is.

**Parkour, belső nézet**

Ások ..... aló Brink  
 sөsem vált ki FPS-nezel ..... A  
 ..... nem a Mirror's Edge  
 insprálta ..... egy .....  
 fejlesztő ..... Jump .....  
 is ..... egy .....  
 kötött ..... egy .....  
 tele! ..... egy

Lássuk akkor a főszereplőket, vagyis a négy kasztot, és azok legjobb képességeit. Az alap katona ■ lödőzés mellett a lőszer-utánpótlás felelős is. A mesterlövészkedni vágyóknak is ez lesz ■ választása, de ugyanígy: a rakétázás és robbantás is egy lehetséges specializációs nyelvi lehetőség számára.

Az ímént említettem a felszerelés-váltást is: ez kiemelten fontos lesz, hisz ■ játékkal neveszt választható, és mindegyik több tucat képesség közül válogathat. Folyamatosan kapjuk a tapasztalati pontokat: minden ölés, küldetés-végrehajtás, csapatot segítő cselekedet ezzel jutalmaz minket. A fejlődés sokszintű: pénzből vehetünk

A mérnök ezúttal tényleg épít: kisebb hidakat, övezérelt, illetve manuálisan kezelhető ágyúkat, aknamezőket. Ennél is fontosabb, hogy a mérnök sokféleképpen erősítheti társait: regeneráló, sebésznövelő, gyorsító, és még ki tudja milyen cuccokat aggatva rájuk. Minden képesség – nem csak a mérnöke, mindenkié – pipnek nevezett energiát igényel, és a Brink nagy húzása az,

## Őrültekháza

■ Brink egyedi, kicsit = Rejtő Jenő-képregényeket (csak ugye tömegpusztító fegyverekkel) idéző karakterei teljesen szabadon módosíthatóak. Igaz, az extrémebb díszekért bizonyos rang elérése szükséges, de mivel már kezdetben is vagy húsz területen alakíthatjuk

karakterünk ruháit, arcvonásait, haját, tetkőit és egyéb kiegészítőit (darabonként legalább 30-40 választási lehetőséggel), így tényleg egyedi figuránk lehet. Hogy első ránézésre is megkülönböztethető legyen a két fél, egyes hangsúlyos színek exkluzívak lesznek a két banda gardróbjaiban.



hogy a társakat erősíteni „olcsóbb”, mint saját magunkat tápolni, így vesznek rá minket a csapatjátékra.

A negyedik választási lehetőség az orvos, aki természetesen gyógyít, és az elhullott, de az újjáéledési körbe még nem belecsúszott katonákat képes feltámasztani is (illetve az egyik legtaposabb képességeként halála helyén születhet újra a saját bázis helyett). Rendelkezik gyógyító gránáttal is, és képes messziről regenerálni haverjait – egy szóval ő haverjai közt igazán hasznos. És bár ez mindenről elmondható, az ügynök megfelelőbb lesz a magányos farkasoknak.

### IGÉRETEK

A Brink működik, ezt senki nem tagadhatja: gyönyörű, konzolon is eszelős képrészítéssel száguld, egyedi grafikai stílusa pedig kiemeli a hasonzorú játékok tengeréből. A hangokkal sincs gond (lásd külön az álomcsapatot, akiket tucatnyi felsőligás fejlesztőcsapatról szedtek össze), és az ötletek is nagyszerűek. Azonban sok dolog még mindig kérdőjeles, ilyen például az, hogy egyedül játszva tényleg képes





**Dan Carter**

programozó  
A Heavenly Sword  
vezető programozója



**Fabrice Buvet**  
animátor  
■ Splinter Cell-szerű  
vezető animátora



**Richard Nam**  
kreatív direktor  
■ A Fabie 2 egyik  
vezető designere



**Ottavio Leonardi**  
grafikus  
A Prince of Persia (2008)  
művészeti vezetője

## Dream Team

■ Splash Damage nem cicózott, amikor első saját ötleten alapuló játékokon kezdtek dolgozni. Körülnéztek a piacon, és a Bethesda hathatós piaci támogatásával beviszároltak, mint egyszeri orosz milliárdos a focisták között. Lássuk mi új, direkt a Brink kedvéért szerződtetett emberek leghevesebbjét!



**David Johnston**  
pályatervező  
Minden idők legnépszerűsőbb  
pályájának (de Dust)  
a megalkotója



**Chris Sweetman**  
hangmérnök  
■ A Black zseniális  
fegyverhangjainak atyja



**Emil Alphonso**  
designer  
■ A Killzone 2 vezető  
pályatervezője



**Tim Appleby**  
karaktergrafikus  
■ A Mass Effect  
főszereplőinek  
megalkotója

lesz-e egy igazi, erre kidolgozott FPS szintjét hozni. Mert ■ botok lehet, hogy jól céloznak majd, de scriptek nélkül igazán látványos, emlékezetes jeleneteket nehéz lesz létrehozni.

falnál felkapaszkodást eredményez – kicsit olyan, mintha a Mirror's Edge mozgáskombinációit egy univerzális gombbal helyettesítették volna. Ez még mindig ■ játék része, de sokkal kisebb jelentőségű – és

még a több száz képesség annyi lehetőséget jelent, hogy egy nyolcfős csapatban ezeknek csak egy töredékét lehet majd hadrendbe állítani – így aztán ■ kiegyensúlyozottnak kritikus szerepe lesz. Igaz, ■ sokkal kisebb léptékben a fejlesztőknek az Enemy Territory-nál sikerült, de itt nagyságrendekkel keményebb feladatok lesz.

## HA MINDEN ÚGY SÜL EL, AHOGY A FEJLESZTŐK AKARJÁK, 2010 LEGVÉGÉT ONLINE TÉREN A BRINK URALJA MAJD!

Egy másik kérdőjel a SMART névre keresztelt megoldás, amit bejelentéskor még a játék legnagyobb aduásának hirdettek. Ez ugye egy gombot jelent, amely lenyomáskor automatikusan végrehajtja azt a mozdulatot, ami szükséges ■ továbbhaladáshoz. Egy korlát alá nézve átcsúszik alatta, egy ládához közeledve átugrik, egy

megjelent a manuális ugrádozás, vetődés lehetősége is.

És bár a designerek szerint ez nem lesz gond, de ■ négy kaszt, a három testmért (a nagydarab lassú, de több életereje van és az igazán böhöm fegyvereket is használhatja, ■ kicsi meg fürge, de pusztulékony)

Egy biztos: a Brink ígértes. Még az év multiplayer bajnoka is kiülhet belőle, ha ■ lelkes fejlesztők határt tudnak szabni kreativitásuknak és fogyasztató, barátságos formába zárják mindazt, ami az öletrohamok alatt felmerült. Az mindenesetre biztos, hogy a csapat tehetséges – így már csak abban kell reménykedni, hogy ■ Brink annyi halasztás után tényleg jelenjen meg időn. ■





# RED STEEL 2

KIADÓ: UBISOFT  
FEJLESZŐ: UBISOFT PARIS  
PLATFORM: WII  
MÉRJÉLENTÉS: MÁRCIUS 23.

(ORTA WI)

Újraértelmezett kardozás egy modern, de keleties vadnyugaton. A Red Steel 2 négy év várakozás után lecsap, hogy a nulláról építkezve próbáljon meggyőzni egy olyan közönséget a felnőtt Wii-játékok létjogosultságáról, mely rendre visszautasítja a próbalkozásokat. Erőszak szamurájkarddal és hatlövétűvel.



Új hardvergenerációt nyitócímként kísérni olyannyira nagyon senkinek sem szerepel a hobbijai között. Sem a konzolyártónak, aki esetenként akár milliárdokat is befektet, mire megtervezi, legyártja és eljuttatja a vásárlókhoz az új gépet. Sem a kiadókknak, akik nem szeretik, ha egy jól menő üzleti gépezetet szinte a nulláról kell újjáépíteni, majd öt év múlva megint. Sem a fejlesztőknek, akiknek esetenként teljesen újra kell tanulniuk mindent. Mégis, nyitójátékot készíteni nem csak kihívás, de kiváltság is, hiszen az a félútcát cím lesz az, ami garantáltan a kosarakba kerül – és ők az első, akik megmutatják, hogy mire is képes egy harder az első hónapokban. Akkor, mikor még csak közelítőleg sincs elképzelése senkinek arról, hogy hosszútávon mit is lehet kihozni belőle; hogy mennyire lesz sikeres; hogy milyen gyorsan veszik rá magukat a játékosok a váltásra. A nem olyan messzi 2006-e téren különösen izgalmas volt, hiszen nem csak a sok újdonságot (a nyers erőn és a Live-integráción kívül) nem hozó Xbox 360 startolt el, hanem a forradalom is. A Nintendoé, a halálba küldött GameCube és az akkor már szárnyaló DS

árnyékában, a mozgásérzékeléssel addig még nem próbálkozó nagygépes konzolok piacán. A Wii kezdőkinálata nem tudott és nem is mert túl sokat villantani – pláne nem a Red Steel, az FPS, amely minden téren több éves elmaradásokkal szerelve próbált meghonosítani egy stílust egy olyan gépen, amelynek közönsége azelőtt is kerülte azt. És mégis sikeresen: hiába a rondaság, a sok esetben bántó kidolgozatlanosság, a Red Steel betölte a felnőtt játékok terén jelen levő űrt. És most betömi másodszorra is; akkor, mikor e téren már nincs is mit betönni. A kasszáknál a Wii komoly, olykor véres játécai sorban buktak meg – de hát ez a buktott szamurájok kora...

## WII D WII D PAST

Ritka az olyan folytatás, ami az elődjéből szinte semmit sem örít meg. A Red Steel 2 ilyen ritka madár: nem csak, hogy hátrahagyja a gajjin főhőst, de még a neonfényes Japánról is lemond, kukoricára térdelgetti a maffiából verbuválódott ellenfeleit és a sarokba állítja a modern környezetet. Az új helyszín a vadnyugat. És mégsem az: a naptrár





A védekezés és a támadás is pontosan úgy zajlik, ahogy a kontrollert mozgatjuk

a jelenkort vagy legalábbis egy ahhoz közeli dátumot mutat, a tékép pedig egy ismeretlen városkát, Calderát, a nevadai sivatag mélyén, valamint az azt körbeölelő kanyont, bányával, az idő vasfogó által kiképzett nagy vasúti átjáróval. Caldera látszólag tipikus kalandor település, szüette és roskadozó faépületekkel, kocsmával, a poros utakon magányosan kővalyógó ördögszekerekkel. Ez viszont nem a vadnyugat: ez a vad kelet-nyugat, a hely, ahol a távol-kelet és az indusztriális nyugat egymás vállára borulva éli ki absztrakt hajlamát. Itt nyugodtan megfér egymás mellett egy ramenárus szegényes pultja egy koszos kezimunkás töltőállomással; az apró, japán kezimunkát áruló bolt az amerikai steakházzal. A dojo, a teaszalon, a fegyverbolt éppolyan mindennapos, mint a szamurájkardot lengető nindzsák és a ballonkabátos cowboyok lófrálása a falakon túl, a poros kanyonban, a helyi ércbányák tözsdomszédságában – vagy mondjuk a motoron száguldos szamurájok. A keverék rendkívül egyedi, ilyen összeállítással eddig gyakorlatilag senki sem próbálkozott.

Rádásul nem csak a környezet egyedi, de ez kihat az egész játékra is. A Red Steel 2 ha nem is egyedülálló, de mindenképp stílusos módon próbálja kiharcolni magának a helyét a technikai korlátok és az első részes üressége között, stilizáltsággal hidalva át a lehetőségek és megmutatható poligonok alacsony számát. Az éles fekete kontúrok, a tájat körbeölelő vörösés-barnás színpaletta, az épületeket borító acéllemezek és fagerendák, a kiegészítőikkel tellagatott ellenfelek, a szűrők és a speciális effektek együttesen próbálják elkendőzni azt, amit muszáj. A Wii nem erőgép, a Red Steel 2 mégis kacagva tornázza fel magát a platform erőbajnokai közé. Teszi mindezt erősen stabil képfrissítéssel, látványos átvezető jelenetekkel és persze mérhetetlen mennyiségű akcióval.

Merthogy ha valami, ez biztos nem változott – a Red Steel 2 akciójáték. FPS-nek nevezni talán nem is kell, mert senki sem fog lövöldözni benne órákat, megszakítás nélkül. A lehetőség persze adott, hiszen a Kardmaster nevű hős kezében ott a pisztoly. Ami inkább hasonlít egy hatlövétűhöz, mint egy modern 9 millimétereshez, de nem véletlenül – a pisztolyhasználat így lomha, kissé körülményes, golyóból kevés van rádásul sok olyan ellenfél akad, aki vagy kikerüli, vagy kardjával stílusosan visszapatintja a kilőtt lövedékeket. Szamurájhoz pedig nem is mérte, ha nem a kardjával aprítja miszlikbe azt, akit csak kell – a Kardmaster márpe-

dig szamuráj, rádásul klánjából szinte az utolsó, miután a Sakálók szinte az utolsó szálgi kiirtották a brigádot. A klán becsületének megvédése ezért az ő feladata lesz, és nem is habozik, hogy felkutatja a Sakálók vezérét. Aki hol bujkál? Természetesen Calderában, több száz apródjával és alvezérével, na meg vadabbnál vadabb csapdákkal.

#### A HÉV ÉRÉS HÁBORÚ

Caldera minden négyzetcentiméterre hemzseg a vérre éhes ellenfelektől, a látszat azonban csalóka: akad még jó és segítőkész ember ezen a földön. A Red Steel 2-ben ezek a biztonságos területek urai, a kanyon olyan szegleteiben, melyek nem az ellenséges klán uralma alatt állnak. Ilyen helyekből akad bőven – ott van például a helyi sheriff lepukkant irodája is. A sheriff büszkén állítja, hogy ővé az egész megye – a fél kilométeres szikladarab –, de a rendet fenntartani már képtelen öreg kora miatt. Még szerencse, hogy a fegyvermániája egyáltalán nem kopott meg, a sheriff így a legfőbb munició- és tárgyforrás lesz: plusz az első küldetések kiosztója is. A fegyverek fejleszthetőek, van, amelyik több szinten is. A repertoár több fronton is bővíthető, az egyik leghűségesebb társnak a shotgun bizonyulhat. A

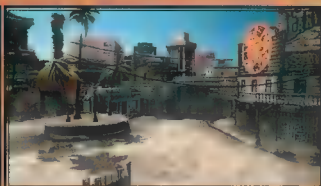
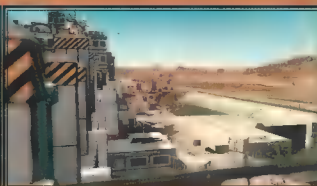


A játék rendkívül fontos eleme lesz a pénzharcolás, és az ennek folyamán megvalósítható fegyverfejlesztés. A kardnál a sebész vagy a fűrgesség erősíthető, a löfgyereknek pedig szintén a sebész, illetve a lögyorsaság és a pontosság. A rendszer egyszerű, de a fejlesztések nagy hatásúak, és így élvezet a tápolás!



A MotionPlus kötelező lesz a játékhoz: így aztán kapható lesz azzal egybecsomagolás is





## VÁLTOZATOS TÁJAK

■ Red Steel 2 nem fogja vissza saját alkotóinak képzelőerőjét – a játék során rengeteg eltérő hangulatú helyszínen fogunk kardonizni és lövöldözni. Lesznek echte amerikai helyszínek (kanyonok, hatalmas gyárak), tradicionálisan japán pályák (teaház, pagoda) és persze a kettőnek a keverékei is.

sorétek bájos szórása miatt ■ puská széles területet képes lefedni, közelről a szinte biztos halált osztja, távolról viszont már messze nem olyan hatékony, ráadásul ■ újratöltés még kellőképpen lassú is. A buherálás intézménye itt lép be ■ képbe: pár kisebb fejlesztéssel a shotgun gyengeségei ellensúlyozhatóak és így hű társként foglalkozhatja el a helyét ■ kínálatban.

Miért is érdemes erre pazarolni az időt? Azért, mert a Red Steel 2-ben ■ lőfegyver és a kardhasználat párhuzamosan is történhet, ■ kettő kombinálása a túlélés egyik alapfegyvere, olyan tudomány, amit ■ ellenfelek is előszeretettel alkalmaznak. Főleg akkor, mikor nem csak egyedével, hanem csoportosan, akár hatan is a Kardmester nyakába vetik magukat, hektikus küzdelemben kényszerítve a magányos hőst. A két fegyvernem közti váltás különösképp ■ speciális ellenfelek esetében jön jól, azoknál, akikre nem hat vagy az egyik, vagy a másik támadás. Ők a nindzsák, ■ kián, akik csak a legen-

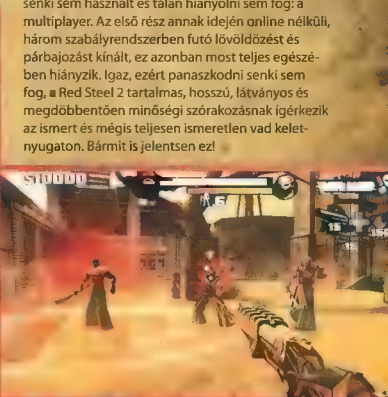
dákbán léteztek – vagy legalábbis mindenki azt hitte. Caldera legrettegettebb harcosai a lopakodás és ■ akrobatikus mozgás mesterei, ■ golyókat hihetetlen gyorsasággal kerülük ki, képesek tízmétereket átugrani egy másodperc leforgása alatt, ■ sikeres támadások után pedig hajlamosak ■ pálya másik szegletébe vonulni. A velük való harc teljes odafigyelést és a kombók ügyes változtatását követeli meg – és ha már itt vagyunk: kombókat szerezni ■ fejlődéssel lehet, ■ folyamatosan megnyitló mozgólukok mellett ■ sebzés és ■ védekezés mértéke is növelhető, de ■ igazi fejlődés az, ha sikerül egy speciális képességet megnyitni.

### A SÁRKÁNY KELETRE MEGY

Ilyen különleges mutatvány a „Sárkány”. Az első ami szinte bárkit képes letaszítani ■ lábáról – félér egy hatalmas üvöltéssel, egy orkanerejű széllel, ami remek tömegoszlató fegyver, a szorultabb helyzetekből kiutat nyújthat, ■ mélységek mellett alkalmazva pedig megadja azt a baráti lökést, ami

esetleg ahhoz szükséges, hogy valaki ■ mélyben végezze. Kár, hogy sokan – például ■ nindzsák – immunisak rá. Egy jól irányzott kardcsapás azonban bárki bőrén áthatol, így aztán kardonizni szinte kötelező, főleg, mert ■ a képernyőn mindig jelen van. Ráadásul most már ténylegesen úgy működik, ahogy ■ elvárható tőle. Nincs többé olyan porhüvely, mint az első rész esetében. Ennek viszont ára van, a Red Steel 2 nem is hajlandó elindulni, ha nincs ■ Wiimote alájárat csatlakoztatva egy MotionPlus. Az eredmény? Száz százalékosan precíz érzékelés, teljesen hiteles kardmozgatás, a penge pontosan azzal ■ erővel és pontosan abban ■ szögben csap le, ahogy a Wiimote mozog, soha nem látott élethűséggel ábrázolva egy már bő egy évszázada kihalt tradíciót. Mármint mások rituális feldarabolását.

Am ahhoz, hogy ez a lehető legkidolgozottabb, a Red Steel 2 pedig a lehető legtekélyesebb legyen, ugrott az, amit tulajdonképpen az égvilágon senki sem használt és talán hiányolni sem fog: a multiplayer. Az első rész annak idején online nélkül, három szabályrendszerben futó lövöldözést és párbejövást kínált, ez azonban most teljes egészében hiányzik. Igaz, ezért panaszkodni senki sem fog, ■ Red Steel 2 hatalmas, hosszú, látványos és megdöbbentően minőségi szórakozásnak ígérkezik az ismert és mégis teljesen ismeretlen vad kelténygaton. Bármit is jelentsen ez!



■ Az átvezető jeleneteket egy külön csapat rendezte és készítette – ezekben is rengeteg akcióra lehet számítani...

# Fallout

## NEW VEGAS

JAY GRAY

kódoló Bethesda fejlesztő Obsidian megjelenés 2010 vége platform pc, ps3, x360



A FALLOUT 3 A SZERKESZTŐSÉG NAGY RÉSZÉNEK 2008 LEGJOBB JÁTÉKA VOLT. HATALMAS, HANGULATOS, HOSSZÚ - ÉS A REMEK LETÖLT-HETŐ TARTALMAK CSAK NÖVELTÉK AZ ÉLVEZETET! MOST JÖN A FALLOUTOK KÖVETKEZŐ FEJZETE; IGAZ, NEM AZ EREDETI FEJLESZTŐKTŐL, DE NEM AGGÓDUNK. JÓ KÉZBEN VAN A SZOROZAT! A NEVADAI KALANDOKRÓL CSAK NÁLUNK OLVASHATSZ!

➤ Az élet szar. Nem elég, hogy a nagy háború óta a világban nukleáris sugárzás által sújtott civilizációtető lett. Nem elég, hogy a vadon tele van mutáns állatokkal, mutáns emberekkel, banditákkal, rabzsolga-kereskedőkkel. Nem elég, hogy egy korty víz a közeli folyóból, egy harapás a sült patkányból megölhet. Nem elég, hogy halámi rohadt éven át képesztéttel, hogy valami melót találj ebben a szörnyű világban. De amikor futárként kézbesítenéd az első csomagodat New Vegas csillogó városába, valaki hátbaló, kirabol és magadra hagy, akkor aztán tényleg elszakad a cérna...

### A SZÜLTŐ?

No nem kell aggódni, természetesen a főhős (az első a sorozatban, aki nem bunkerben nőtt fel) nem halálozik el a bevezető videó során – egyszerűen ez annak a módja, hogy a Fallout 3-stílusban kedvünk szerint alakítsuk ki karakterünket. Merthogy a radioaktív, vadállatok által benépesített pampán heverő emberronszunkat egy igen kedves, Victor nevű robot felkapja, és bármilyen meglepő, nem a legközelebbi szervkereskedőhöz szállítja – hanem egy Doc Mitchell nevű botcsinálta orvoshoz, aki primitív eszközeivel nagy nehezen helyrehoz.

A létlár meglehetősen elszomorító. A szállítmány? Eltűnt. A támadók? Nem ismertek. A bóród? Kilyuggatva, összezülte, elhasználva.





Az egyik új ellenfél-típus  
a Nightkin: ők éjjelente csaknem  
láthatatlanok, de nagyon  
és egy halálosabbak,  
mint egy farkas predator.



No de innen szép nyerni, tartja a mondás, és ezúttal is igaznak bizonyul. Amint a sok műtét után hősünk magához tér, a doki azonnal nekiáll felmérni képességeit – vagyis nekiállhatunk a karakteralkotás szórakoztató feladatának. A sorozat eddigi részéből ismert SPECIAL rendszer ezúttal is jelen van, első feladatunk a hét alaptulajdonság beállítása lesz. Ezt követi egy pszichológiai teszt, a Fallout 3 vizsgájának helyi megfelelője: a fura kérdésekre adott – olykor elképesztő – válaszokkal alakíthatjuk ki személyiségünket, vagyis a játék nyelvére lefordítva, itt választjuk ki a képzettségünket. (Ha mindent manuálisan szeretnél beállítani, arra is lehetőség lesz – de a tesztet akkor sem hagyhatod ki.)

Ezeknek megfelelően (értsd: ha a közel-harcra koncentrálsz, karddal indulsz, ha orvoslásra gyútlát, plusz stimpack dagasztja a hátizsácod) felszerel a bőkezűségben is verhetetlen Mitchell, majd nekikenged a nagyvilágnak. A nagyvilágnak, ami Nevada államban jobban hasonlít a régi, atombomba-eső előtti vidékre, mint a

Fallout-szíriában korábban látott vidékek. Oké, erdővel, burjánzó növényzettel itt sem fogunk találkozni, de az ég nem hamuszürke, hanem vidám kék, néhány épület is megmaradt a régi korból, és úgy egyáltalán, sokkal kevesebb a szemét, a kócsz, a rom.

#### ■ BOSSZÚ VÁROSA

Innentől kezdve a játék átcsap tipikus Fallout-vonalba – és mivel a grafikus motor ugyanaz, azt is mondhatnánk, hogy még tipikusabb Fallout 3-vonalba. Előtted van a hatalmas vidék, rajta száznnyi település, házikó, farm, ivó, bunker, raktár, barlang, zsoldostanya, és még ki tudja milyen hatalmas tárháza különleges, vagy különlegesen veszélyes karaktereknek. Ugyanúgy van egy központi történetszál (kideríteni, hogy mi is történt veled – ez később a „döntsd el New Vegas sorsát” sztoriba csap át), de emellett rengeteg kisebb-nagyobb feladat, küldetés vár rád. Elképesztő mennyiségű cuccot harcolhatsz össze, te válhatsz a környék jótévőjévé, vagy százak által gyűlölt gengszterré. Te döntöd el, hogy mikor és hova mész, te döntöd el, hogy



A grafikus motor ugyanaz, de a New Vegas messze nem csak egy kiegészítő: ez egy teljesen új világ, új hangulattal!



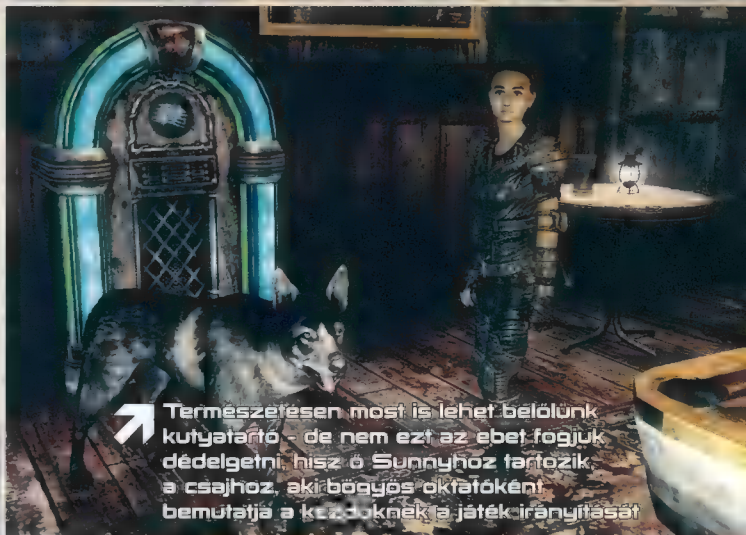




Tabitha, egy crossdresser szupermutáns. Lehet rajta röhögni, de amikor legényei beverik az arcunkat, nem lesz sem erőnk, sem fogunk a mosolygáshoz...

illetve az NCR, ■■■■■ New California Rangers nevű szervezet. Ugyan egyik sem tisztán jó vagy gonosz, mindegyik azon dolgozik, hogy kiirtsa a másikat, és közben leigázza New Vegas. (Noha a Brotherhood of Steel nem említették még a fejlesztők, de nélkülük nem lenne igazi Fallout a New Vegas sem.) Természetesen végül ■ mi döntéseink formálják az események kimenetelét – és ezúttal ezt komolyan is kell venni.

Kezdetnek például ■ játék teljesen eltérő úton-módon érhet véget, attól függően, hogy kikkel szövetezzünk, mikor milyen döntéseket hozunk. A Mass Effect mintájára fontos kihatásunk lesz a sztorira, számít, hogy ki éli túl a dolgokat, hogy melyik küldetést miként oldjuk meg – csak itt nem kell éveket várni erre ■ hatásra, hisz a Fallout 3 játékidőjével egy szinten említhető New Vegasban azonnal látod a hatásokat. Egy fontos feladat például



Természetesen most is lehet belőlünk kutyatartó – de nem ezt az ebet fogjuk dédelgetni, hisz ő Sunnyhoz tartozik, a csajhoz, aki bogyós oktatóként bemutatja a kezdőknek a játék irányítását



Kitör a utolsó előtti  
háború a szűkös  
nyersanyagok  
birtoklásáért

2052

Kína megszállja  
Alaszkát, így a USA  
is bekapcsolódik a  
küzdelmekbe

2066

Amerika a háború  
során anektálja  
Kanadát, majd vissza-  
foglalja Alaszkát

2076

Senki nem tudja, ki  
kezdte az atomcsapást,  
de két óra alatt vége  
a civilizációnak

2077

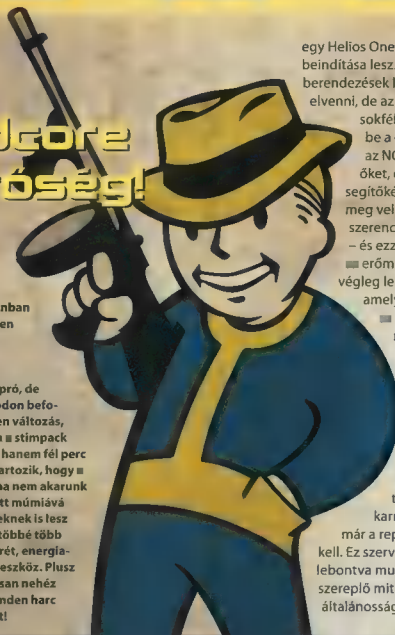
■ Fallout 1 eseményei:  
a Vault Dweller  
vizet keres és mutáns-  
hordát mészárol

2161

## Hardcore lehetőség!

■ Játék az alapbeállításokkal nagyjából a Fallout 3 szintjét hozza nehézségben – a megszállottak, ősi rajongók számára azonban lesz egy Hardcore néven futó opció is.

Ez további realizmust csempész a játékba, apró, de együttesen átható módon befolyásolva a játékot. Ilyen változás, hogy ebben a módban a stimpack nem azonnal gyógyít, hanem fél perc alatt lassanként. Ide tartozik, hogy a módban innunk kell, ha nem akarunk a tűző nap sugarai alatt múmiává aszalódni. Itt a löszereknek is lesz súlya, úgyhogy nincs többé több száz patron, golyó, sörét, energia-cella, rakéta és egyéb eszköz. Plusz itt a játék automatikusan nehéz fokozatba vált, így minden harc kihívás lesz. Sok sikert!



egy Helios One nevű napenergia-állomás beindítása lesz. A legtöbb időt a védelmi berendezések hatástalanítása fogja elvenni, de az NCR által adott küldetés

sokféle véget érhet. Úgy állítod be a gépet, hogy az energia az NCR-nek menjen? Átvered őket, és Caesaréknak adod? Vagy segítőkészen a városiakat segíted meg vele? Esetleg mindenkit

szerecséltetsz az éltető áramból – és ezzel azt kockáztatod, hogy

erőmű nem bírja a terhelést és végleg lerohad? Csak egy döntés, amelynek viszont komoly hatá-

■ lesz: a frontvonal ennek megfelelően változik ■

három frakció között, így vesznek el vagy nyílnak meg új küldetések,

így változik ■ egyes szereplők hozzánk való viszonya.

Merthogy a meglehetősen primitíven működő karma-rendszer mellett most már a reputációnkra is ügyelni kell. Ez szervezetekre, helyszínekre lebonthat mutatja, hogy egy adott szereplő mit gondol rólunk. Ha nagy általánosságban jók vagyunk (azaz

magas a karmánk), de mondjuk hobbinaká vált, hogy a rabszolga-vadászokat shotgonnal aratjuk, akkor Caesar emberei azonnal tüzet nyitnak. Hiába vagyunk gonosz tolvajok, ha egyszer segítettünk a Goodspring falucskában élőknél, az ottaniak kedvelni fognak minket (amíg konkrétan nekik nem teszünk keresztbe).

### ■ JÖVŐ VÁROSA

Mindez azt jelenti, hogy cselekedeteinkre hihetőbb módon reagál a világ – és úgy általában ez volt a fejlesztők célja mindenfelé. Megfelelő helyzetben a boltosok leviszik árait – sőt, amikor egy kocsmát ostromolnak banditák, alig kell kis rábeszélés, hogy a szatóc süssön pár vértet a helyiek között, minket meg egy felberhelt pisztollyal ajándékozzon meg.

Igen, szintén újítás, hogy a fegyvereket lehet fejleszteni: nagyobb tár, lézercélzó, visszarúgás-csökkentő, hangtompító – ilyen és ehhez hasonló kutyúkre kell számítani. A fegyverekhez kapcsolódik, hogy a közelharc végre használható alternatíva lett, hisz minden ilyen fegyver rendelkezik egy speciális, különösen hatékony képességgel. A golfütővel láb közé csaphatunk, a balta csokonk, a katana lefejez, és így tovább – mindet élvezet lesz használni viccesen brutális hatásai miatt!

A New Vegas jövőjéért vívott küzdelemben megkerülhetetlen tényező a Hoover Dam, a gát, ahol van tiszta víz és energia is.

Hogy mi lesz vele az csak döntéseiden múlik.





■ Fallout Tactics  
eseményei;  
a Testvériség felszabadítja  
Chicagót és Cheyenne-t

■ Brotherhood of Steel  
eseményei;  
nem a hivatalos Fallout-  
sztorivonal része

■ Fallout 2 eseményei;  
a kiválasztott  
létrehozza  
az Édenkertet

A Fallout 3 eseményei;  
a 101-es buszra  
lakója tiszta vizet  
ad a népnek

A New Vegas  
eseményei...

2197

2277

2241

2277

2280

**Noha a radioaktivitás általában kisebb  
probléma, mint a Fallout 3-ban,  
bőven lesznek helyek, ahol óvatosan  
kell mozognunk - ilyen  
például egy nukleáris  
kutatóállomás...**



A legtöbbet ígérő változásnak ■ tünik, hogy ■ párbeszédek alatt millió lehetősé-  
günk lesz befolyásolni ■ eseményeket.  
A Fallout 3-ban ugye volt egy rábeszélés  
képzettségünk, és ezt sikeresen bevetve  
beszélhettünk rá valakit valami nekünk  
igen jó dologra. A New Vegasban előbb  
vagy utóbb minden képzettségünk jól  
jöhet beszélgetés közben. Egy rajtaütést  
tervezve például ha magas a lopakodás  
képzettségünk, felvethetjük az osztonos  
megközelítést, így a majdani csatát hatal-  
mas helyzeti előnyből kezdjük. Ha ugyanitt  
egy robbantási szakértővel vagyunk, a  
„dinamitizáljuk le őket, hő” opció nyílik meg.  
Ha doktori játszunk, lehet, hogy lehetősé-  
günk lesz drogokkal felturbózni társainkat  
– határát csak a fantázia kimerülése szabhat,  
de ez oly nagyon nem fenyeget...

#### RÉGI VÁROS

Mert hogy a fejlesztők mindent bevetnek  
■ siker érdekében. Mivel igazi Fallout-

örültekről van szó (a kreatív direktor Chris  
Avellone írta ■ a Fallout Bibliát, Josh  
Sawyer vezető designer pedig az eredeti  
Fallout 3, ■ VanBuren egyik tervezője volt),  
próbálnak minél többet visszahozni ■ első  
részek sötét humorából. Mint mondják,  
■ Fallout 3 ugyan remek volt, de – talán ■  
környezet miatt – sokkal komorabb, mint  
amire ők vágnak. Így aztán rengeteg  
emlékezetes karakterrel fogunk találkozni,  
akik nem csak ledarálják a küldetés  
szövegét, hanem beszélgetnek velünk,  
megpróbálnak meggyőzni minket ■ saját  
– és általában teljesen örült – ügyüknek. És  
■ játékménetet tekintve is lesznek vicces  
dolgok – egyszer például lehetőségünk  
lesz egyet, és csak egyet löni egy orbitális  
lézérrel (ismét hatalmas döntés – kiket  
perzselünk pernyévé?). Ez után nem sokkal  
azonban találkozunk egy feltalálással, aki  
egy a technológiát egy puskába szerelte:  
így lesz nekünk kézi lézérágyunk. (Ez lesz  
amúgy ■ New Vegas legdurvább fegyvere,

tulajdonképpen ■ Fat Man nukleáris kata-  
pultt itteni verziójáról van szó; ■ pusztítás  
erejét tekintve mindenképp.)

Nyilván nem hagyják ki a (New) Vegas jelle-  
géből adódó lehetőségeket sem: bőven  
lesz lehetőségünk eljátszani nehezen  
megkeresett kupakjainkat, mutánskoncer-  
teken tombolni a tömeggel együtt, vagy  
stand up comedyt hallgatni egy előadáson.  
És ez, bár nem hangzik többnek egy apró  
időtöltési lehetőségnél, pontosan megmu-  
tatja, hogy milyen is a Fallout, ha egy élő,  
még nem leölt, zombiszzerű állapotban levő  
világba teszik. Egy olyan világba, ahol ■ sok  
drog, gyilkosság és bánat mellett ott van ■  
remény és a humor is. No persze nem akkor,  
ha egy feltönnős, parókát és szivecskés  
szemüveget viselő szupermutáns tör az  
életedre – akkor jöhet ■ kétségbeesett  
harc. A harc, ahol hordozható úrfegyvert  
ugyanúgy bevethetsz majd, mint golyózó-  
zó gólfutót!



**Noha konkrétumokat még abszolút nem tudni, az biztos,  
hogy a vegasi kalandokat további letölthető történetek  
viszik majd tovább, ■ Fallout 3 stílusában...**

# ELŐFIZETŐI AKCIÓ

## KIHAGYHATATLAN AJÁNLATOK!



### PS3

- » Need for Speed Undercover
- » Red Alert 3 Ultimate Edition
- » The Godfather 2
- » The Lord of the Rings: Conquest



### X360

- » Need for Speed Undercover
- » Red Alert 3
- » The Godfather 2
- » The Lord of the Rings: Conquest



### PC

- » Crysis Warhead
- » Red Alert 3
- » The Godfather 2
- » The Lord of the Rings: Conquest

Egy éves 576 KByte előfizetés  
+ ajándék játékszoftver\*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett

## CSAK 10000 Ft

(7088 Ft megtakarítás!)



### PSP

- » Burnout Dominator
- » Medal of Honor: Heroes 2
- » Need for Speed Undercover
- » The Lord of the Rings: Tactics



### PS2

- » Black
- » Medal of Honor: Vanguard
- » Need for Speed Undercover
- » The Godfather

\*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható!



# EXTRA ELŐFIZETŐI AKCIÓ

KIHAGYHATATLAN AJÁNLATOK!

Egy éves 576 KByte előfizetés  
+ ajándék játékszoftver\*

9588 + 12999 = ~~22587~~ Ft helyett

**CSAK  
10000 Ft**

**NEED FOR SPEED  
SHIFT**



**FIFA 10**



További részletekért látogass el a [www.576.hu/elofizetes](http://www.576.hu/elofizetes) oldalra!

# ALIENS vs PREDATOR



**576** kByte

**18**  
www.psp.ru

MEGJELENÉS: FEBRUÁR 26.

PS3

PC

20th  
CENTURY  
FOX

SEGA®

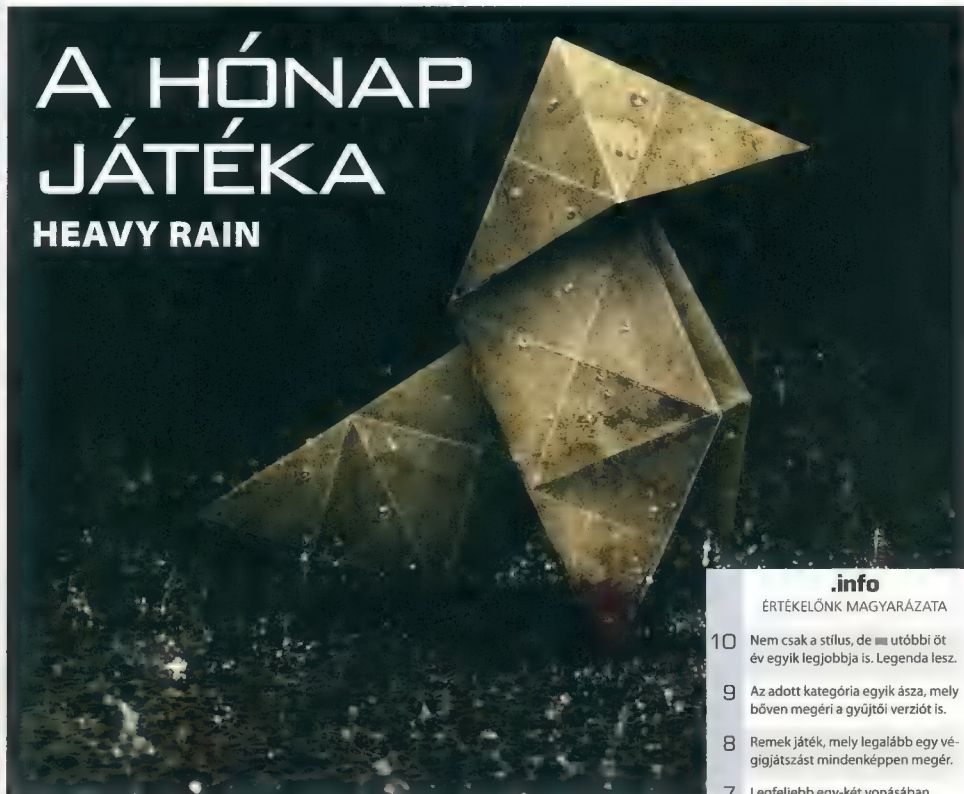


# tesztek

amikben megbízhat

TARTALOM ALIENS VS PREDATOR 86 AVALANCHE SNOWBOARDING 92 BIOSHOCK 84  
DANTE'S INFERNO 60 VOID 78 GLORY OF HERACLES 96 HEAVY RAIN 66  
LUMINOUS ARC 2 95 MINI GOLF CHALLENGE: 99 HOLES 92 MURAMASA:  
THE DEMON BLADE 76 MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE 80 PUZZLE  
CHRONICLES 94 INVADERS 92 SANDS OF DESTRUCTION 97 SKY  
CRAWLERS: INNOCENT ACES 72 STALKER: CALL OF PRIPYAT 84 TATSUNOKO VS  
CAPCOM 56 VANCOUVER 2010 64 VANCOUVER 2010 (MOBIL) 92 WHITE KNIGHT  
CHRONICLES 74 WORMS 2010 92

## A HÓNAP JÁTÉKA HEAVY RAIN



### .info

#### ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

- 10 Nem csak a stílus, de a játék utóbbi öt év egyik legjobbját is. Legenda lesz.
- 9 Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
- 8 Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
- 7 Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
- 6 Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...
- 5 Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
- 4 Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
- 3 Ha a játéktípus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
- 2 Ha szakítás után depressziósan kinézni akarsz magad, pont jó lesz.
- 1 Hát, végülis elindul, szóval technikaiknak játékknak lehet nevezni.



#### GRATH

Megvívta a maga harcát a hóval a irodában, illetve a kiadókkal telefonon és interneten. Élet a Mass Effect 2-es szabadság után hamarosan, Starcraft 2-lében



#### SZATI

Mióta lecserehte a gyerekeit ábrázoló hátterét egy Adriana Lima fotóra, gyorsabban kell „véletlenül” az asztalon ikont keresgélne. Főleg lapzártakor...



#### WILSON

A családosságot havat élte meg. Nem azt kapta a kedvenceitől, amit várt, de a Yakuza 3 és a Red Dead Redemption közelgő megjelenése még mindig bármikor felvidítja



#### SASA

Kiválódat tartott a Lost alulzött misztériumáról, átesett világot a Mass Effect 2 történetéről, kiemelte a Bioshock 2 textúráit. Sasa továbbra is a régi!



#### TYLER

Megkapott mindent. Nyomozott a Heavy Rainben, kaszabolt a Muramasaban, repült a Sky Crawlersben. A Mass Effecttel tett próbája nem jött be: bezzeg ha Japán lenne!



#### GREG5

Összeszedte minden bátorságát és túléltette magát az első megdöbbentően jókban fűt az Aliens vs. Predator méretektől, mint a benne lévő harcoktól. Közélmény 19 gígól...

WE WILL BE REBORN  
IN THE WOMB OF THE OCEAN

# R

...óceán fenéke-re ... nem volt  
 ...máshová ... az.  
 ...volna ... Senki sem  
 ...várost ... a ... vezérlik.  
 De lehet-e ...  
 ...a hitem ... hogy  
 ...visszautasítottam, ... volna.  
 De ... a szemeim  
 ... a látásomat a  
 ... nem látom  
 Talán ... Atlas ott van valahol a roskadozó  
 falak

En mindig vele együtt a feladatok is: én mindig a feladatokkal vagyok a feladatokkal. Én mindig a feladatokkal vagyok a feladatokkal.

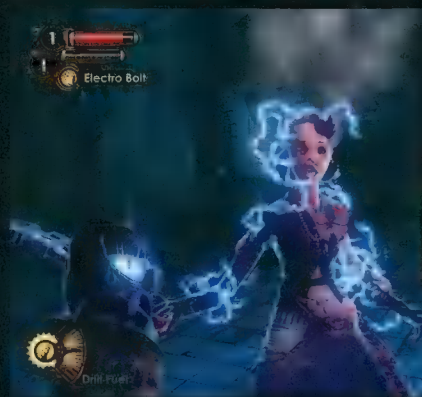
amely tizenhárom éves  
hozta minden egyike  
a körökre osztott

csapatalapú multiplayer mechanizációját  
aztán 1999-ben a *Final Fantasy VIII*-ban  
rúlt az óceán felé. A *Final Fantasy VIII*  
miként omlik össze a *Final Fantasy VII*-  
ra, és a *Final Fantasy VIII*-ra.

... mint az Ultima







fordaralmi színházakról és az országos Történelmi Állományok Szekciójáról. A színházban szokásosnak tartottak a színházakban fontos – a Blaskóék le sem szarhalmazták a művészetüket az új irányzatokhoz, kissé egyoldalúan, hiányosan, akcióval, az állami szponzorizációval. De az új irányzatok nem voltak annyira miniszter Blaskóékhoz képest. Valójában az országban az új irányzatok voltak a színházakban, de a Blaskóék nem voltak a színházakban. Ez pedig nem működött – elhanyagolták a színházukat. A Blaskóék felkeltették az ország művészei iránti érdeklődést. Ez pedig nem működött – elhanyagolták a színházukat. A Blaskóék felkeltették az ország művészei iránti érdeklődést. Ez pedig nem működött – elhanyagolták a színházukat.



Á hangulat maradt a négy, megálvalt nagadó. Nagy  
teretése, mert más tekintetben vannak gondok

szinte nulláról (1990) a System 3.00-ig (1996) túl talán kevesen szavaztak a Macintosh filozofikus történet, a szinte nem létező szoftverek miatt még ma is a világ is a Macintoshról beszél. A Macintosh megújította a számítástechnikát, a számítógépet a közéletbe hozta, a számítógépet a közéletbe hozta.

**A hamisulat  
szerepe,**

Magyarországon, Lyon abból is megvan a biokémiai laboratórium is, így azonnal fel lehet állítani a sorozatot, így nem kell az eredeti gomba-  
-mintát. A 20-ak között – a biokémia nem  
is nagyon az orvosi területen, ahol abból lehet...

**■** Működés a  
Big Daddy-nak:  
Képes jelentősen me-  
ghatalmat; az egész  
fogalompc. színter-  
letben is működik.

de mindenreppen ahhoz nagyon közel van a határhoz, egy mártírcsapatot állított fel, és egy újabb felmentő üzenet!

[illegible]

■ **Darabként a rivet** g...  
...a ...  
...fejlesztés ...  
...már ölni tud





[illegible]

5:00 AM

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 115–121

"Egyre átlátszóbbá válnak a feltevések az orosz kormányra és a NATO közötti tárgyalások során" – mondta a lap. A lap szerint az oroszok az elmúlt években a székelyországi románok elleni agresszív politikát folytatják, és a NATO-nak kellene megvédenie a románokat. A lap szerint az oroszok az elmúlt években a székelyországi románok elleni agresszív politikát folytatják, és a NATO-nak kellene megvédenie a románokat.

24 garses  
2k marin  
pc, ps3,  
x360  
fabr. 9.  
2 10

[illegible]

„Gondolom, hogy a székelyek sebesen elfutnának, őket meg kellene szorítani, meg kellene féltetni, meg kellene lelőni. Legyen a székelyeknek a földjük, az erdőjük, az állataik.”





■ A kis pisztoly csak műtőben használható, másuttól meg lehet féltani.  
Bár lehet egy eszköznek rá, mi nem találtuk meg a komoly erősnek...

[illegible]

A szerencse, hogy a plazmával a maglával. Azok, akik blikkre kezdtek, nem kezdtek a plazmával, a telekinézissel. persze a szintes extra támadást egészen, inkább plazmidok és

A havi sokkal pengősebb lett, mint az előzőben, de  
azért sokkal is van: sokkal többet kell kiadnod.

[illegible]

nálak, külső váltás nélkül. Ami  
fura után viszont  
kézreáll és onnantól  
a harcot és a lehetősége,  
való zajlik ott  
is tiszta és  
töltött életerővel mellé a  
tűz- és a levegő-erővel.



Az első rész után a másodikban már a paja jut a  
gépnek. Ami most már nem is fényképezőgép hanem kamera: a harc  
ellenfelet, azaz a katonákat, akik a harcban vesznek részt, annak  
kutatás befejezéséig. A pontozás a történelmi, a löszerek, a  
mint a közti váltás fontos. Az több  
EVE, esetleg a katonák, illetve a kikukatható fajtáit, tonik.







## ENERGIAGENERÁTOROK

Kérdő apuknak: ex



## Index

## APU SZEREL

Az alábbiakban két különböző típusú, eredetű lesz: a kézre szerelt türe, illetve a rivet gun nevű halálösztök. Előbbi nagy mőködő, hogy az ember sokat sebző módja csak egy ráháláz az olajat. Utóbbihoz két extra löszert is bevethetünk: a pécélő türe, illetve ellenfél szemébe a fűtőanyag. Az ábrák a fegyverek három-három nézetéből mutatják meg.

## MEGNÖVELT HŐHATÁS

### Két-három találattal után a célpont teste lángba kap



**PLUSZ SEBZES**  
magyaráznunk?

**NAGYOBB TÁR**  
Több lözer a tárban, azaz  
kevesebb idegenfűtő újratölrés

### RIVET GUN

[illegible]

## REFERENCES

[illegible][illegible]

Amikor nem látjuk, az azonnali. Ennek azonban már kezdete van.



## Speargun



RIGHT/LEFT SELECT WEAPON

USE FIRST AID KIT **UNPAID**

**LOCKED** **UNLOCK NOW**

5-2

### Speed of Attainment

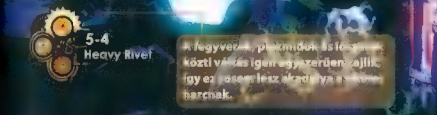






A játékban a karakterek a Splicemenek, akik a gépi testükbe emberi részeket illesztettek be, hogy erősebbek legyenek, mint az emberek.

A játékban a karakterek a Splicemenek, akik a gépi testükbe emberi részeket illesztettek be, hogy erősebbek legyenek, mint az emberek.



A hegyes, piros és fekete színű köztűz a leggyakoribb, ezért a játékban ez a leggyakoribb. Így ez a leggyakoribb, ezért a játékban ez a leggyakoribb.



## APU RUHÁJA

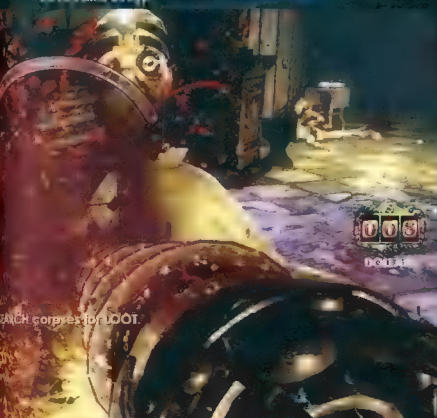
A multiplayer módok csúcspontja, amikor valaki a játékban halálra veri a játékban. Az eredmény azonnali győzelem, a halálra veri a játékban. Az eredmény azonnali győzelem, a halálra veri a játékban.



és a játékban a karakterek a Splicemenek, akik a gépi testükbe emberi részeket illesztettek be, hogy erősebbek legyenek, mint az emberek.

## GRUPPEN A TENGERSZEN

Ez a játékban a karakterek a Splicemenek, akik a gépi testükbe emberi részeket illesztettek be, hogy erősebbek legyenek, mint az emberek.

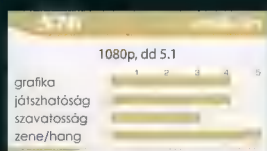


A játékban a karakterek a Splicemenek, akik a gépi testükbe emberi részeket illesztettek be, hogy erősebbek legyenek, mint az emberek.

A játékban a karakterek a Splicemenek, akik a gépi testükbe emberi részeket illesztettek be, hogy erősebbek legyenek, mint az emberek.

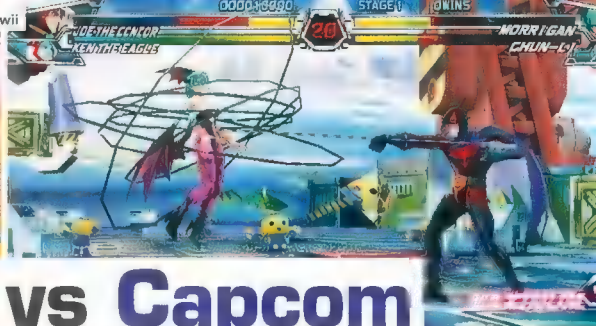


A játékban a karakterek a Splicemenek, akik a gépi testükbe emberi részeket illesztettek be, hogy erősebbek legyenek, mint az emberek.



A Bioshock 2 az újítást nem merő folytatások tökéletes példája. Ugyan nem nőhet fel az első rész egyediségéhez és tartalmához, de kevés olyan FPS van manapság, amiben ennyire élvezetes és hangulatos lenne a harc.

8.0



# Tatsunoko vs Capcom The Ultimate All-Stars

**ALAPOZÓ** Egy másnak esnek az anime-univerzum és a játékgyáros emblemikus figurái, a kivitelezés pedig legalább annyira bizarr, mint maga a szereplőgárda.

**E**zek a viharfelhők már régóta gyűltek. Az egykori Toaplan-alkalmazottakból álló Eighting (korábban Raizing) csapata már a kilencvenes években is minőségi akciójátékokat rázott ki a kisujjából, így nincs semmi meglepő abban, hogy a bérmunkaként hozzájuk került, – és akkor még Cross Generation of Heroes alcímmel futó – játékot a távolkeleti saját is elismerésével illette. Mivel a játéktér és az otthoni konzol átjárhatósága már az STV/Sega Saturn korszakban sem okozott számukra problémát, a Wii hardverével közeli rokonságot felmutató pénzbeébrós alaplap nappali-kompatibilis verziója is csupán néhány napos késéssel került a japán boltok polcaira. Bár a hetvenes évek amerikai képregényeit idéző Tatsunoko-figurák és amerikai kollégáik közti különbség elhanyagolható, nyugati ímsértégük hiányából fakadóan kérdésesnek mondjuk volna a nyugati verzió megjelenését, még

a Marvel vs. Capcom-játékok viszonylagos népszerűségének dacára is – de hát a Capcom lokalizálási hajlandóságával nagyon is tisztában vagyunk, így sokkölő meglepetésről nem igazán beszélhetünk...

## LEVÉGŐBE BOKSZOLÁS

...egészen a kipróbálásig. A Tatsunoko vs. Capcom ugyanis jócskán eltér mindattól, amit a cég crossover-játékaiban már volt alkalmunk megtapasztalni. A különbség annak köszönhető, hogy a Marvel-figurák „streetfighterizálása” könnyen végrehajtható folyamat, az SNK-harcosok pedig szintén a pofonosztó ligában játszanak, így a közös nevezőre hozásuk története egyperces novella. Az Eighting azonban itt igencsak megbontotta a formát: bár minden, vereségek játékból ismerős karakternek megvannak a jellegzetes támadásai, a játék inkább a Super Smash kaotikuságához, mint az SNK vs. Capcomhoz áll közel.



kiadó **capcom**  
fejlesztő **eighting**  
platform **wii**  
megjelenés **jan. 29.**  
multiplayer **2-4**

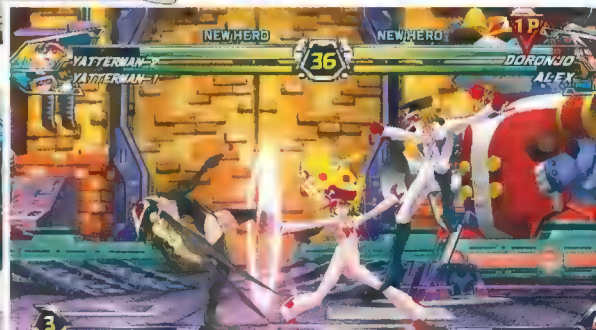
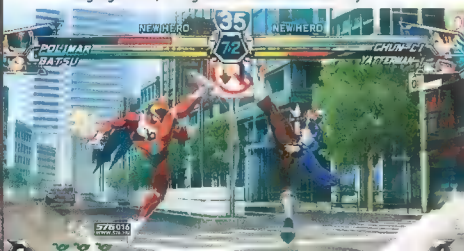
És először szokatlannak is tűnik: az ismerős karakterek – például a Street Fighterből átruccant Ryu és Chun Li – kombói a helyükön vannak, de a kis/közepes/kemény támadásokra épülő, három akciógombos irányítás (meg egy ráadás – ezzel válthatunk csapatátársat) eleve ellehetetleníti a megszokott közelharcot. A speciális támadások előcsalogatása egyszerű, akár a faiskolai érettségi: legfeljebb félkör plusz akciógomb kombinációra kell gondolnunk, de általában az irány plusz valamely gomb együttese is elegendő, néha földöntúli extrém testi sértésbe torkollik. Előre minden kaotikus, egész játék esztelen csapkodásnak tűnhet – és nem is járunk messze az igazságtól –, de a harcok meg- és kiismerése idővel taktikus játékmennet eredményez. Ez pedig a könnyedségnek köszönhetően nem vesztigénybe sok időt – néhány végigjátszás elegendő egy párossal, hogy minden képességükkel tisztában legyünk, pár további forduló pedig garantálja a magabiztosságot. Fontos: a kompromisszummentes élményhez klasszikus kialakítású controller (Wii Classic, vagy GameCube irányító), vagy még inkább arcade stick használata javasolt.

## BLOKKOLÁS ÉS BALEGYENES

A könnyed ismerkedés az újoncok örömet szolgálja, a harcrendszer újításai pedig a vete-



■ (fent) Kétfélmilliárdos sebész három ütessel? Minden más játékban világvege lenne, itt alig csökkent az ellenfél életeréje







## Az ismeretlen karakterek

DORONJO Az 1977-es keltezésű Yatterman anime-sorozat negatív főhősné.

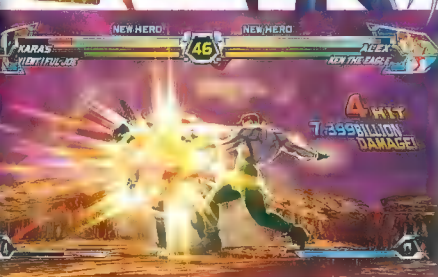
Vezetérgényiség, de nem is nehéz annak lennie két olyan időtársaságban, mint Boyack és Tonzura, akiknél jóval rafináltabb – és mindenkinél bekapcsolhatóbb. JOE THE CONDOR A Science Ninja Team Gatchaman névre hallgatott, ötös formáció tagja, ahol alapfeltelet tirtitára madárembernek öltözi, és környezettudatos propaganda-rajzfilmek keretében szépre és jóra nevelni a hetvenes évek japán ifjúságát. KARAS Az egykori yakuza-tag a Tatsunoko

Production negyvenedik születésnapjára készült, hatrészes mozi főszereplője; képzett kardforgató, de játszói könnyedséggel képes átalakulni repülőgéppé és autóvá is.

YATTERMAN-2 Mily meglepő – a polgári nevén Ai-chan néven futó kislány szintén a Yattermanból érkezett bajt keresni. Speciális támadásainak alkalmazása az Omotchama és a Yatter-Pelican haragját vonja ■ ellenfel fejére. GOLD LIGHTAN Ránézésre

Fortress Maximus és egy Gorenje hűtőláda keverékének tűnik, aki ráadásul öngyújtóvá képes átalakulni – először '81-es anime filmben tűnt fel, amikor a sztori főhőse, Hiro zsebrebavágta. SAKI először a Quiz Nanairo Dreams randi-szimulátorban tűnt fel, később pedig a Neo Geo Pocket Colorra megjelent SNK vs. Capcom

kártyás játékból, valamint a Marvel vs. Capcom első részéből köszönt vissza.



rának tekintetét fényesítik – ezek elsősorban az önfeloldozásra épülnek. A Baroque Cancel a saját életerőnket szípkazsa el, de extrém mértékben felturbózza a speciális támadást; sikeres bevétel esetén jóval nagyobb kárt okoz a túlsó, mint az

innenső oldalon. A Mega Crash az ellenfél támadásának megtörését szolgálja; ezt csak akkor használhatjuk, ha legalább két sávnnyi tartalékunk van a speciális támadásokhoz szükséges energiából – ilyenkor ezt (és némi HP-t) feláldozva kikerülhetünk a halálos szorításból. Mentőőz az utolsó okos játékosoknak, igen – de a fél sornyi életerőt is elszípkázó gyilkos kombók kárenyhítésének még mindig ez a leghatékonyabb módszere.

### CSOPORTOS GARÁZDASÁG

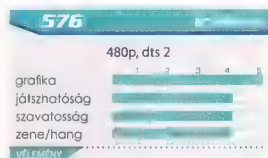
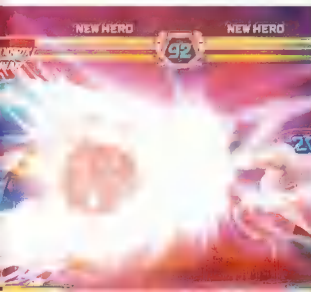
A karakterek közti egyensúly már a szereplőgárda gyors átváltozása után is erősen megkérdőjelezhető; az irreálisan erős ellenfelek esetében csupán annyi a korlátozás,

hogy az alapvetően 2vs2-mecsekre alapozó megmértetésen ők egyedül indulnak. Magányos cédrusaink: Gold Lightan a hasonló című, 1981-es animéből, valamint a Lost Planetből áruccant PTX-40A kódnevű futó mecha, teljes harci díszben. Irreális támadóerejüket a lomhaságuk kompenzálja – igaz, a hőmezők réme még így is jelentős fölényben van a Mega Man-sorozat Rolljával, vagy a felmosódorós kislánnyal szemben. A fizikailag gyengébb karakterek többnyire a speciális támadások terén

erősek; különös, hogy a Darkstalkers közel-harcban alapvetően tehetséges Morriganje is ebbe a ligába kerül, így előszeretettel használja a jétpackes földbe dögölést és a szőnyegbombázást. Doronjo lakójainak behívásával és teljes képernyőt betérítő

objektumokkal variál, ■ Dead Rising Franke ■ párbaj intimitását megzavaró zombikkal és bevasárlókocikkal egészíti ki golf- és baseballütőből álló arzenálját. Viewtiful Joe pedig bombákkal és másfél méteres shurikenekkel küzd. A végeredmény: cikázó lézerek és vasos energianyálábok, a pályán grasszáló zombik, bicikliző, kosztűmös mangalyánok, falrepszető pofonok, ékeztakadás-földindulás – egy csodás, meglevegedett rajzfilmet bámulhatunk kiguvadt szemekkel. Az egész egy nagy, mégis szeretnivaló ideológiai káosz; az átjáróházak mások zavaró nyüzsgése az eklektika ellenére is felzaklat, de harmonikus élményt garantál.

Már az is istenkísértés-kategória, hogy az egy generációval fejlettebb hardverre készülő Street Fighter IV grafiikai színvonalát sikerült megközelíteni: a technológiai hátrányt általánosan briliáns játékedzéssignál szoftárk enyhíteni, ehhez képest az Eighting pont ezen a területen alkalmazott kiterő manővert. Jól teheti: ■ félrelépés ismerős, de járatan útra térítette, amire a boldondnak eszébe nem jutott volna rálepní – de hát „a bölc, bármít tesz, tele van szorongással és bizonytalansággal, ezért végül mindig célhoz ér.” ■



A Tatsunoko vs. Capcom az a ritka kivétel, amikor az elmélet működésképtelenné tűnik, de a gyakorlati alkalmazás bebizonyítja annak helytálló mivoltát.

**8.0**







... az ellenfeleknek ... kis

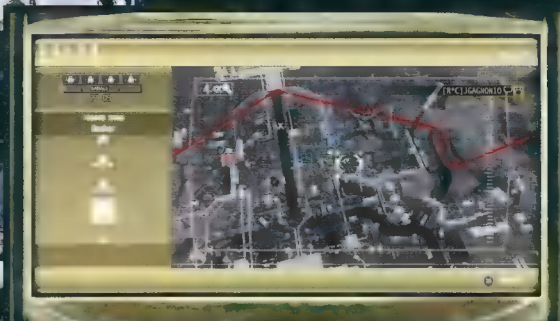
**HADBÍRÓSÁG**

[illegible]

A MAÖ hatalmas potenciállal rendelkezett - nagy kár, hogy ebből szinte semmit nem sikerült bevaltani

sok a levezető, aki nem tudja a vezető  
foglalkozni a többi munkával,  
és a levezető a vezető szintű  
munkát, illetve a kiadott  
Ez az ember  
a vezető működik: a vezető erősíti

Az APC-  
lehet vezetni; má  
kérdés, hogy ez  
az irányítás  
miatt



Érdekes az egész, mert a játék oktatómódjával lehet nem tér ki olyan  
kérdésekre, mint a játék kezelése, ágyúk használata, vezetői feladatok, vagy  
mutató minitérkép a magyarázata...

...harcit... esetben  
...kérhet, ...  
...csak 12  
...játékhoz ...  
...a  
...  
...nem lehet

[illegible][illegible][illegible]

mert a vállalkozásnak szüksége van a vállalkozás  
szükségleteire, és a vállalkozás más és  
más eszközeire, és ezekre is.

...sípakknak...  
...válthatunk...  
...ni...  
...Válthatunk...  
...a...

a. *...akkor...le a...*  
*...vet...extra...Akkor...*  
*...gránátra sem...*

KIVÉZÉS  
 ... egy ...  
 ... vetítheti ... de ...  
 ... beszéltem ... a számomra ...  
 ... A ...  
 ... egy-egy ...  
 ... dukál, így ...  
 ... akkor ... áll ...  
 ... kezésre ... a SVÉR

1080p, dd 5.1

**REZUMÉ**  
Nagyratórtó tervek, szerényebb kivitelezés. A MAG-ban sok ígéret volt, de ezeket egyelőre nem tudta bevéltani. Remény még van, de a konkurensok szorításában egyre nehezebb lesz a felelősség dala...



# Dante's

# Inferno

kiadó ■ fejlesztő visceral platform ps3, x360 megjelenés: febr. 9. multiplayer nincs



*Az emberélet útjának felén  
egy nagy sötétlő erdőbe jutottam,  
mivel az igaz út nem lelém.*

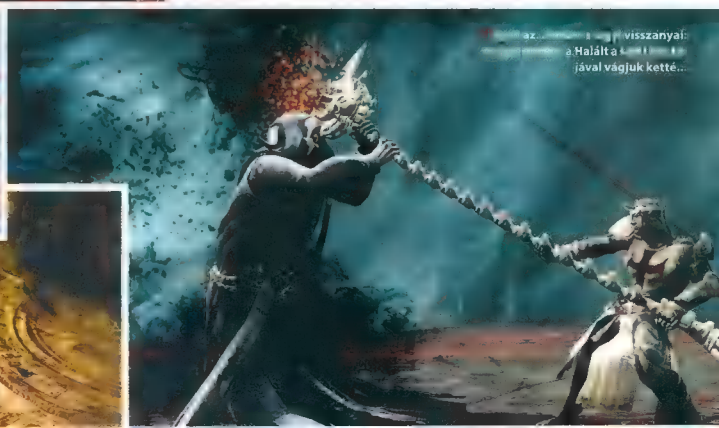
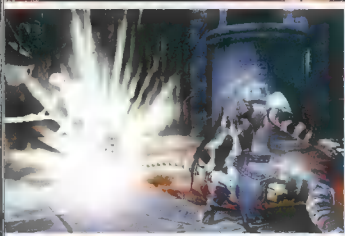
**Dante Alighieri**  
(Fordította: Babits Mihály)

**E**s valóban. Alighieri Isteni Színjátékának első része – ■ Pokol – meglehetősen szöveghűen jelenik meg ■ képernyőkön a Visceral fejlesztőinek jóvoltából. Igaz, a játék eleje kicsit félrevezető, hiszen a bugyrok feldolása előtt látnunk majd erdőt és várost is. Utóbbi kicsit meglepő módon egy képernyőnyi területre lett zsugorítva, de sebjav – az alapmozdulatok megtanulására épp jó lesz. Aztán beindul a dolog: egy hátszúrásnak köszönhetően

magával ■ Halálal nézünk farkasszemét, és megadás helyett ■ csontos-köpenyes fazont ki is hívjuk egy párbajra, amelynek végén kezünkbe kerül a képekről és videókról már jól ismert, indokolatlanul óriási csontkasza.

## NA MENJ A POKOLBA!

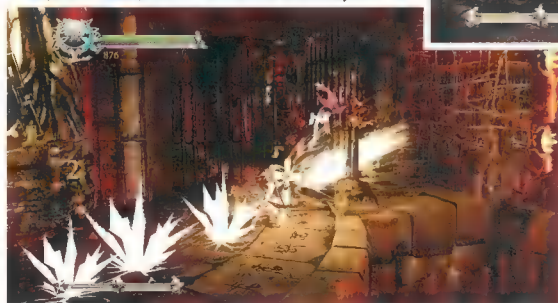
Kezdeti lelkesedésem ezen pillanatokban, és az ezt követő temetői szcénában megtörni látszott, hiszen nem azért vártam annyira Dante kalandjait, hogy utána félelmetesen primitív csíh-puhiban élvezkedjek, amely csőpályákon és ezernyi legyilkolt ellenfélnek kívül tud nem sok újat felmutatni. Nem erről volt szó korábban sem, nem erről szolt a reklámkampány, no és persze ott volt az alkotók előző remeke, a Dead Space is...







■ A büntetéssel a gonosz, a felmentéssel a szent úton haladunk tovább; előbbi a kaszá, utóbbi a varázslatok erősítő XP-t jelent



A halottaiból főnixként újjáéledő EA hihetetlenül jól járt a Visceral Games csapatával, elvégre pont azt kapták, ami végre ráért a stúdióra: ötleteket, minőséget, valamint stílust. Vége a gyártósoros tucatolásnak, az elektronikus művész urak az eszükhöz kaptak, és a jól bejáratott sorozatok mellett elindultak egy másik ösvényen is, amelynek talán legfontosabb tagjává a horror és sci-fi elemekből táplálkozó Dead Space vált. A Visceral emberei pedig nem útek a babérjaikon, és mielőtt nekiallalt volna a várható folytatásnak, úgy döntöttek, hogy megszorongtatják az utóbbi évek legnagyobb hack 'n' slash-szériáját, amely az ókori Istenekkel, és akár az alvilággal is kacérkodik – sokan már ekkor azt pusmogták, hogy Kratos napjai meg vannak számlálva.

A Dante's Inferno ugyanis nem kisebb fába vágta fejszéjét, mint a keresztény mondvilág leglényegébe: az Isteni Színhátek első részének, a Pokolnak a feldolgozását kapjuk meg, amelyben Dante a szerelméért száll alá, hogy megküzdjön a bugyrok összes démonával, és végül szabadá tehessen a saját bünei által kárhozottá váló Beatrice lelkét. Klasszikus sztori, méghozzá irodalmilag klasszikus (aki esetleg nem ismeri, essen neki), így meglehetősen hálás a téma, de

nem meglepő, ha mindenki kíváncsi rá, vajon a csúcsmódban levő csapat mit hoz ki az egészből.

A játék egy-egy kisebb retusáláson kívül abszolút Alighieri művét követi, és teszi mindezt bombasztikus karakterességgel, és rendkívüli ötletekkel. Az már az első tíz percben látszódik, hogy tabukat nem ismeretek a készítői. Dante egy kereszt alakú szövetet varr a mellkasába, majd saját fegyverével végzi ki a mindenhatónak ismert Halált, percekkel később pedig Beatrice mellei kerünek az előtérbe: bár erotikusnak nem mondható a jelenet, már csak drámaisága miatt sem. Dante pedig aláhullik a Pokolba, ahol a vöröses, barnás, feketés színezetű szörnyű látomás valóságként elevenedik meg a ruhák előtt.

#### ELÁTKOZOTT VIDÉK

Síkköztető, nyösözgő, jajveszkelő lelkek zuhanának végtelen szakadékokba; vonagló testek ömlenek ki egy-egy sziklaarc száján; más szerencsétlenek karóba húzva izegnék-mozognak. Kezdeti ellenzéim (mármint: „hol van már a brutalitás, a fantázia?!”)



#### MÁSOK POKLA, AVAGY MI LENNE, HA...

**SHAKESPEARE'S INFERNO** Ha mai úgys divak a színházakban, az angol mester műveinek színházait be kellene színházakba, mint egy... ahol a saját műveinek szereplőivel (esetleg azokkal, akik szerint...) Az... a Dynasty szerző... illetve Hamlet segítségével...

**GIBSON'S INFERNO** A Neuromancer világot megteremtő elv... a birodalmában... A System... bejárjuk a bolyg... minden sarkát, fel... Mollyt és meg... gyunk Wintermute-eknek... entifikások, megsemmisülő birodalmak... imádnánk! megkerjük az...

**PETER'S INFERNO** A... egy bűszme... A játék az... után Szibériába... a főhős minden extra elveszti, azokat... kell szerezn... Innen a... és a hazaút... a játékot a szakasza. A...

rögtön a Pokol kapujában elszálltak, amikor hatalmas szörnyeteg jelent meg, ledöntve a falakat is, hogy aztán a nyakába ugorva tegyünk rendet a zombiszerű szolgák, denevérek és démonok közt, mancsaival

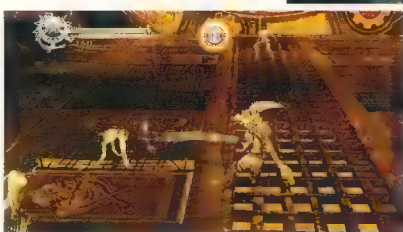
csapkodva, vagy pusztító tüzet fújva – de mindez még semmi, csak a bevezető! A lelkeket szállító hajó feje (a új felfogás szerinti Khárón) szólítja elkarhózt utasait, a Limbó megkeresztetlen gyermekei elképesztő látványt nyújtanak pengezüekkel, a helyük ura és parancsolója pedig lazán tűzi vashegyre azt a szerencsétlent, aki öngyilkosság miatt jutott a szörnyű helyre.

Ahogy már mondtam, a Dante's Inferno nem ismer tabukat, sőt, kifejezett örömmel tapossa meg

#### MÁSVÉLEMÉNY

Noha Dante a pokolban, a készített, azert teljesen nem tudott lenyugodni. Több ízben... edesítették... hogy egy ora játékom... e) több... használja... toki... is... mintsem a... megvalósítással... a harc... dig egy az... God of War... sem olyan... az... mű... a hangulato... telibetalálni.





■ A két bugyrában meglehetősen undorító lényekkel fogunk találkozni...



ezeket. Beatrice meztelenül, nem kevés szexuális tartalommal töltve nyögdesél a templomi óriáskereszt alatt (!), a két bugyrában skorpíofarokkal ellátott lányok molesztálnak minket, hogy végül Kleopátra gigantikus melleinek bimbói adjanak életet az ordító bébiknek. Rádásul ez még mindig csak a kezdet, hiszen az alapot nyújtó műnek megfelelően van külön vidék a torkosoknak, ehhez méltóan gyomorforgató körülmé-

## Sokan felháborodnak a Pokol ábrázolásán, de a játék nem ér fel Bosch festményeinek perverzítéséhez!

■ Ha túl lassú a fejlődés, vegyél lelkeket pénzért! Az EA tulajdonképpen csalást árul – bár igaz, egy apró csomagot ingyen is elérhetsz...

nyekkel (minden vétagyukon fogakat viselő, önmagukat felzabáló lényekkel), vagy ott van a harag tája, a Styx, az eretnakség birodalma, no meg a lángoló fordított kereszték – avagy tulajdonképpen minden, ami a Pokolba és istenkáromlásba befér.

Természetesen a Visceral nem szimplán a botrányból akart megélni, így a beemelgetés után jól megtervezett, kellemesen hosszú pályák várják a vállalkozó kedvű

■ féktelen öldöklésből áll (még ha ezek is teszik ki a játék nagyobb részét). A verekedésen túl lehetőségünk van köteleken lenge-dezni, ládákat és követeket tologatni, lelkeket büntetni vagy megmenteni, falra kapaszkodni, vagy leomló platformokon, sziklák tetején ugrálgatni. Logikára nem sokszor van szükség (talán a tükröteleportos rész a legösszetettebb mind közül), de szerencsére így sem válik unalmassá a csihi-puhi, köszönhetően a félelmetes fantáziával felépített

■ GYÓND ■ ■ BÜNEID! A Dante's Inferno tartalmazza a videójátékok történelmének egyik legprimitívebb minijátékát, amelyben egy-egy történelmi személy lelki üdvének érdekében kell a négy irányból érkező gúmbök (bűnök) sorrendjében lenyomkodni a kontroller gombjait. Sokkal élvezetesebb megbüntetni (értsd: kivégezni) a delikvenst...

kalandorokat, amelyek ugyan igen lineáris felépítéssel bírnak, no de egy God of War-kéntől nem is vártunk GTA-szerű szabadságot. A kezelés baráti és egyszerű, kaszálni igazi élmény; ezen túl pedig fejleszthetünk (új modulátokat szerezhetünk), gyűjthetünk (különféle segítő tárgyakat) és varázsolhatunk (általában a kereszt szent erejére támaszkodva) – nagyjából semmi olyat nem tapasztalunk, ami igazi újdonság lenne a játékok világában, már a történeten és a világon és a lényeken kívül. A mintához hasonlóan a kamerát itt sem mi kezeljük (a jobb analóg kar a vetődésekért felel), az „operátor” is remek munkát végzett.

Persze a Dante's Inferno sem csak és kizárólag a hősiés pózogatásból, meg

## MÁSVÉLEMÉNY

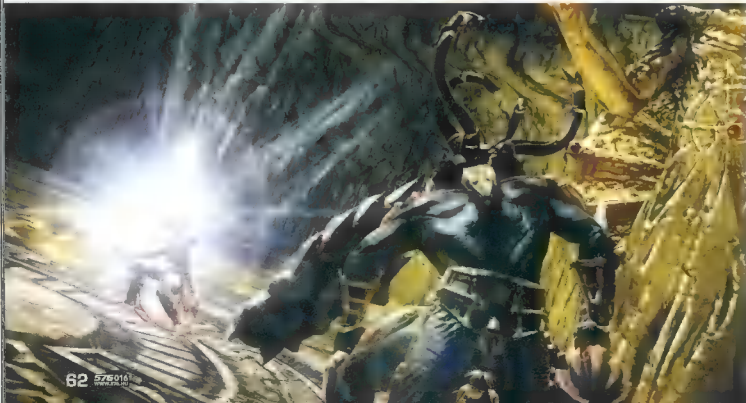
SASA SZINJÁTEKA  
God of War-mádkéntem gyakran kóvón kóze-  
ltem Dante'et. De azt kell mondanom,  
meggyőzött. Igaz, a játékmenet nem sokat  
tesz hozzá a GoW-2-es hagyományokhoz, de  
sikeresen tudták átmenni az egész játékot  
egy másik mitológiába. Persze, nagy lopás/  
klónozás ez, de emiatt agódnék a Sony  
Santa Monica. En inkább élveztem a rendkí-  
vül beteg helyszíneket, ellenfeleket, esemé-  
nyeket. Ritka az ilyen széleskörű játék, és  
épp ezért azok ilyen élvezetekt!

pályáknak. Lényegében a klasszikus video-  
játékok esszenciája köszön vissza a méretek  
főellenfelek megjelenésében, az ugrabug-  
rában, a „nyolcadik kör” kihívásában, nem  
utolsósorban pedig a végjáték többkörös  
felépítésében, és abban a remek videóban,  
amely végre visszahozza azt az érzést, amikor  
a végző főellenfél levere után elégedetten  
dőlünk hátra, hogy az ötperces, mesterien  
kidolgozott bejátszással elnyerjük méltó  
jutalmunkat. A korusok végig nyomják a  
templomi áriákat, miközben a nagyzenekar  
indítja be a libabőr fennmaradó részét, a  
játékos pedig csak ül, és bámul maga elé az  
élmény hatására (azután, ha összeszedte  
magát, jöhetnek a megnyert extrák: ruhák,  
extra videók, Infernal-nehézség, Gates of  
Hell-mód).

## NEM MENNYEI

A Dante's Inferno rengeteg téren szin-  
te tökéletesen másolta a God of War.  
Ugyanúgy kell ajtó nyitni, ugyanolyan  
ládákat találhatunk, ugyanúgy felvillannak  
a gombok az ellenfelek kivégzésekor. Ez  
persze nem feltétlenül jó dolog (bár kétsé-  
telen, nem pont a GoW3 elé kellett volna  
időztetni...), de vannak olyan területei a  
játéknak, amelyek már nem érdemlik meg a  
hosszanézést.

A legfőbb gond, hogy a játékidő gyak-  
orlatlag a nehézségi szinttől függ. Normál  
fokozaton gyakorlatilag csak a főellenfe-  
leknek fogunk elhalálozni, ott is csak addig,  
amíg rá nem jövünk támadásaik ritmusára,  
a pontos ellenszere – és ekkor cirka öt óra







## Nyerd meg!

Az EA-nek köszönhetően ki tudunk sorolni egy 360-s példányt a játékból.

Kérdésünk: melyik esztendőben halt meg Dante Alighieri?

A cím: **nyeremenyiatek@576.hu**  
(A tárgy Dante legyen)

A határidő: március 5.



alatt vége a kalandnak. Eggyel keményebb szinten viszont még a legapróbb küzdelem is igazi élet-halál küzdelemmé válik, olykor két-három találatot is elhalálózhat derék hősnk – és így a játékido meg is többszörözödhet. Személyes beállítottság kérdése, hogy ki mennyire tolerálja ezt – mindenesetre jobb lett volna, ha valamivel hosszabb a kaland (ha már a Darksiders alaphangon is 15-20 órát vesz el életünkéből...).

Van még néhány kisebb gond is, ezeket leginkább szokni kell. A bugyuta kezdsen



■ **A POKOLI HORDA** A végjáték után elének tárul a mostanság divatos, sokhullámos játékmód, amely ezúttal a Gates of Hell névre hallgat, és elnevezéséhez hűen a Játékban is megjelenített kapuk előtt játszódik, ahol mindenféle párosításban érkeznek a démonok és egyéb alvilági teremtmények. A minijátékot bármilyen mentésünkre elindíthatjuk (a helyszín nem változik), illetve eredményeinket is lementhetjük. Áprilisban egy – várhatóan fizetős – extra letölthető csomaggal kooperatív-módot is kap ez a játékrész.

■ **Az ellenfelek hatalmasakat sebeznek: ha nem szokod meg a sűrű védekezést, hamar elhullasz...**

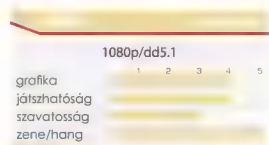
hamar túleszi magát a ember, de például a lélekmentes minijáték egyenesen borzalmos (talán direkt? így akarják kifejezni, hogy a jó út nehezebb?), az ugrándozós részek pedig nem csak a szimpla jelenlétükkel okoznak retro-érzést, de azzal is, hogy sokszor olyan szinten ki kell számítani az ugrásokat és eséseket, mint egy régi Tomb Raider-résznél, amelyeknél ha a cipősarunk utolsó milliméterre leigott a célként kitűzött szikláról, már zuhantunk is lefelé. A Pokolnál pedig nincs lejjebb.

Persze többjátékos mód nincs (még, letölthető formában érkezik), de ennél több negatívumot nehéz lenne előszedni. Nem is szeretnék. A Dante's Inferno néhol sablonos, néhol extravagáns, néhol agyatlan GoW-klón, amely majdnem tökéletes formában nyújtja azt, amire oly sokan vártunk. Szemernyi újítást nem fogunk találni benne, nem találja előrébb a játéksztlus szekerét – de nem is számítotunk erre. Természetesen kiskorúak, mélyen vallások messziről kerüljék, mert ezt a videójátékot a szexuális tartalomból, az erőszakosságából, a direkt széntségtelenségéből kiindulva nem nekik szánták. (És kérétek nem felháborodni ezen.)

Dante kalandja azonban nem ér véget egyetlen videójátékkal, hisz április 29-én jön a Trials of St. Lucia elnevezésű extra fejezet, amely új lényeket, valamint online kooperatív módot is tartalmaz. Február elején jelent meg a sztori animációs változata, amelynek a helye ott van a rajongók

polcán. A film pár dologban tér csak el a videójátéktól, például Dante valamivel híhetőbb módon jut a kaszához, és nem „ki, ha én nem”-stílusban nyújtja azt le a Haláltól, de ami a legnagyobb érdeme, az az, hogy inkább a horror megközelítésre törekszik.

És ami pedig még távolibb, és közel sem biztos: 2011-re várható egy Dante's Inferno mozifilm is, amelyről részleteket még nem tudni (rendezője nincs, színészek ismeretlenek), de bizzunk benne, hogy a videójátékhoz is köze lesz; nem utolsáorban pedig az eredeti mű ismeretében a szerkesztőség akár arra is fogadna, hogy lesz itt még Dante's Purgatorio, és lezárásként Dante's Paradise is – mert hogy a Pokol csak egyhamadát teszi ki a könyvnek. A Visceral nyújtotta befejezés ezt simán esélyessé teszi. A megszokott mondatát pedig már biztosan ismeritek: várjuk szeretettel... ■



Hósiés, monumentális, néhol vérfagyasztó és gyomorforgató kaland a Pokol különböző bugyiban, szigorúan a God of War nyomdokain.

**8.0**



# Vancouver 2010

**ALAPOZÓ** Tapicskolás a hóban, a 2010-es téli olimpia nevében. Si, bob és gyorskorcsolya, erősen ritkított műsorrenddel, megdöbbentően kompetens technikai megoldásokkal.

**K**utatási témáknak remek lenne a téli olimpiai játékok műfaja – pontosan annyit fejlődött a stílus az elmúlt tizenöt-húsz évben, mint a japán szerepjátékok zöme. Nem túl sokat, a kevésbé visszafogottak talán azt is mondhatnák, hogy semmit. Persze, ami a nyolcvanas években prünyögés volt, az ma már hiteles hangeffekt; ami anno pár pixelből állt, az ma már effektezett poligonkupa; ami akkoriban egy sportág gombnyomtatásá alakította volt az ma... még mindig az. Játsszódjon! Athénban, Pekingben vagy épp a hőlepte Vancouverben. Ott, ahol nem csak madár nem jár, de a jelek szerint egy tisztességes játékdizajner sem...

## BEST OF OLIMPIA

A Vancouver 2010 magát a téli olimpia hivatalos játékaiként aposztrofálja, annak nevezni viszont erősen túlzás. Lehet, hogy birtokolja a hivatalos jogokat, lehet, hogy arcodba tolja a logókat és figurákat, de magáról tesz minden másra, a lényegre: nem érdekli, hogy valójában hány különálló sportág, hány sportoló és hány nemzet képviselteti magát Vancouverben. Inkább válogat, túltengő sznobériával, feltűnő lezerséggel, komolyabb koncepció nélkül. Nemzetekből jó, ha kétfuatort ismer, konkrét sportolókól bő keretnek nullát: nincs itt a snowboard vagy a siugrás sztárfehozatala. Van kanadai 1-es játékos, német 4-es és a sort egészen az amerikai 24-esig lehet folytatni. Bármilyen sportágról legyen is szó, az általunk irányított karakter csak a mezére pingált számban tér el hasonlóan kidolgozott riválisától.

Rádásul a sportágak... na itt vérzik el legjobban a játék. Kapunk hat sport-kupacot, és ezeken belül egy teljesen ráfordnak tűnő válogatást. A szánók három válfajában csak férfi verziók vannak, ahogy az

(óriási) műesiklásban is – viszont a szalomban csak női változat van. Nincs curling, nincs biatlon, és nincs műkorcsolya, alpesi sí, hoki, északi összetett, és a meglevő sportok is kiherélve szerepelnek.

Fapados, egyszerű, keret nélküli – egész. Nincs komplett olimpia – szerencsére, elvégre ki az, aki minden sportágban indulna – vagy bevonulási ceremónia, nincsen nyitó- és záró-ünnepség, nincs kommentár, vagy értelmes díjazó ceremónia. Nincsenek eltérő időjárási körülmények, edzés, bármiféle állítási lehetőségek, csapatversenyek, több körből álló futamok: instant élmény van, két-három perces száguldás, ami a reklámszünetre ideális, mely és tartalmaz játékhoz viszont egyáltalán nem. Az esetenkénti ütemes gombnyomtatás öt perc után nem csak, hogy fárasztó, de dögunalmas is, főleg, mert változatosság sincs benne. Az pedig nem éppen a sikerélmény csúcsa, ha sikerül legyőzni a skeletontban Anglia 8-ast... Oké, a csalo teljesítménye miatt az angol nyolcas bekaphatja.

## EUROSPORT

És mindenki más, legalábbis a Vancouver 2010 készítői szerint. Annak ellenére, hogy amit tudnia kell azt helytel-közzel, de jól és mindenekeelőtt szépen tudja. A Vancouver 2010 meglepően igényes, elegánsan kerül ki a budget-kategóriájú játékokra jellemző vizuális lapiditást. Nem Uncharted-alázóan szép persze, de a funkcionálisnál sokkal szebb.



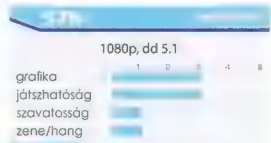
kiadó **sega**  
fejlesztő **euromcom**  
platform **pc, ps3, x360**  
megjelenés **jan. 15.**  
multiplayer **2-4**

Ez azonban még így is kevés, sovány és büszkén nem felváltható. Túl kevés a sportág, túl kevés a látnivaló, túl kevés a kihívás – a Vancouver 2010 inkább gazdaságos válogatás a kondér aljából, mint grandiózus ünneplése egy az egész világot csendesen és békésen megozgató eseménynek. A sacc per kabé kettő plusz egy játékmóddal (a második a pontra vagy időre menő verziója a sportoknak, a plusz egy pedig az abszolút kihalt online olimpiát, az alig egy tucatnyi sportággal a Vancouver 2010 két zacsók chips elfogyasztása és a hosszúra nyújtott reklámszünnet hű társa lehet. ■

**A téli olimpia kivonatolt verziója, az események harmadával, a hangulat egy százalékával (se)...**

■ (jobbra) Férfiseggek renderelése terén a játék-r szemernyi panasz sem lehet...

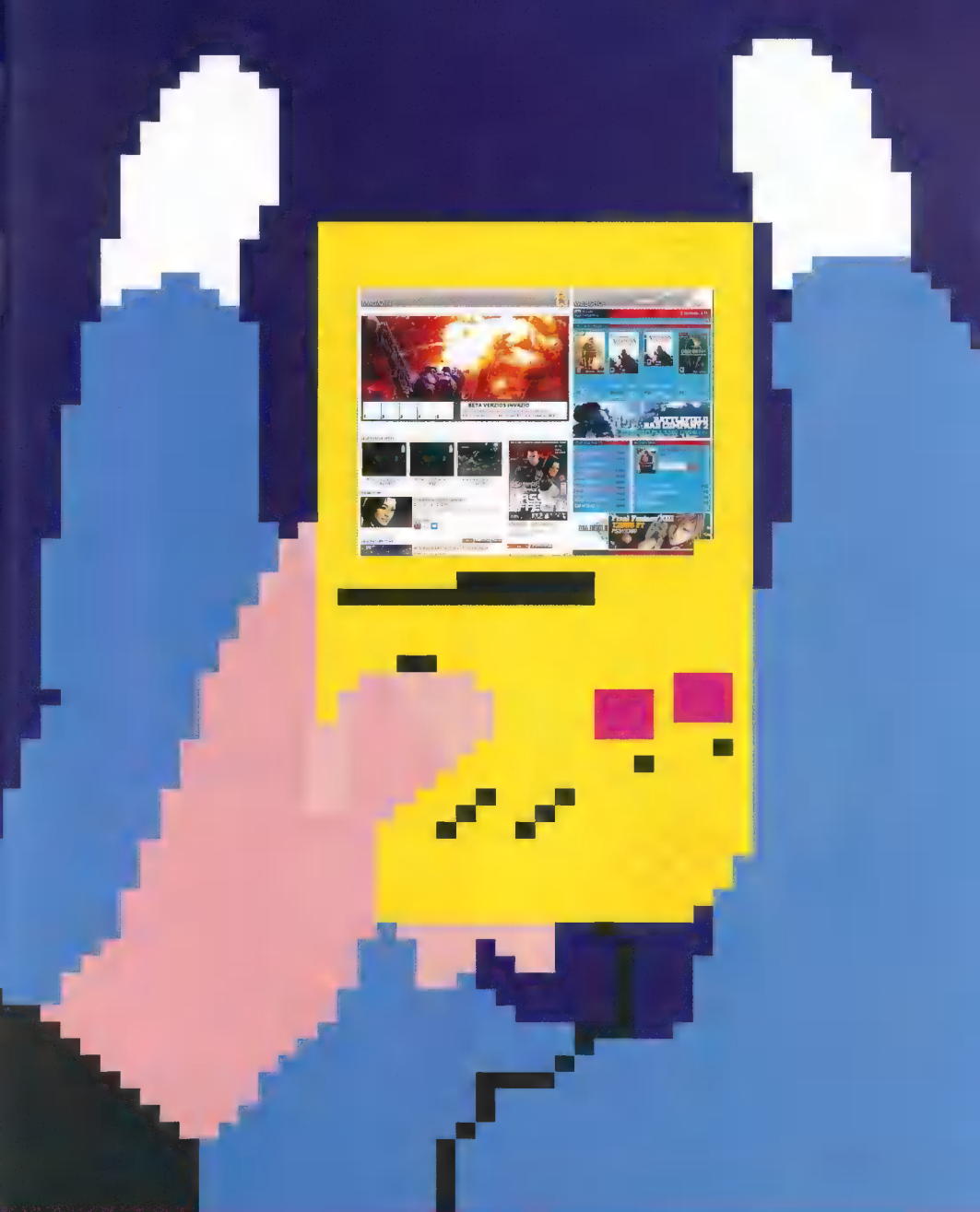
A karakterek kidolgozásra megfelelőek, mozgásukra már nem annyira – ez különösen az amúgy borzalmas vágásokkal dolgozó visszajátzások alatt megfigyelhető.



A Vancouver 2010 legalább annyira izgalmas és tartalmas, mint amilyenek az olimpiát feldolgozó játékok voltak bő húsz éve – csak azóta felnőtt a célközönség.

**4.0**





WWW.S76KBYTE.HU. ITT VAGYUNK.

# HEAVY RAIN

**A Heavy Rain teljes döntési szabadsággal, nonlineáris, komoly témákat boncolgató történettel és sosem látott interaktivitással kecsegtetett. A Quantic Dream beváltotta az ígéretek: radikálisan újraértelmezték az interaktív film fogalmát.**

[illegible]

**TÖRTÉNETES TÖRTÉNEK, LETEZÉS**  
A Rainton Rainton a történelmi és kulturális örökség megőrzésének és az interaktív történetmesélés új módjainak. Az interaktív történetmesélés egy olyan ritka és értékes művészi kifejezés, amely a történelmi és kulturális örökség megőrzésének és az interaktív történetmesélés új módjainak. Az interaktív történetmesélés egy olyan ritka és értékes művészi kifejezés, amely a történelmi és kulturális örökség megőrzésének és az interaktív történetmesélés új módjainak.

Amennyi átkozás alatt a legújabb átvezető vezetők a tennivalóig szeltek, az elcsúszás ellenére sem sikerült felülbíráni.

[illegible]













**MÁSVÉLEMÉNY**  
GREG VS. MEGMONDIA

[illegible]

Az elmúlt tíz évben a magyarországi  
talán a click rendszer  
óta  
Döbbenetes, utakat  
és a élet (és választásai)  
viszont közös: az a fél  
nem  
szédeken, a  
gán mit javítani, de  
a mit sem sokat ront a játék élvezet

Aki az alapötönetből a Függetlenség

...a történetet, ahol a ... kihagyott ... változásokat ...



## Arcmesterek

A Heavy Rain premierje egy techdemó, a Casting címét viselte. Ez egy virtuális lányt mutatott, aki változatos érzelmeket mutatott, volt a Heavy Rain, itt debütált a capture és a játék, illetve a digitális folyamatosan fejlesztették és egy valódi színészek arcvonásait, ései beletenni a jába. Fenn a példaul a nem patikus doki de az arcát és adó színész, alul pedig a játékban a



Rainben nem a  
 mülk a  
 döntések jelentős  
 jutnak. A tes  
 de ez nem a hibátlan  
 felelős döntéshozatal  
 formában  
 a  
 hétköznapi kockázatvállalás tonnés  
 a vállalt a  
 valakit? L  
 más  
 A feladatok  
 itt  
 a moralisa tolt







# The Sky Crawlers Innocent Aces

**ALAPOZÓ** Pályafutását regényként kezdte, majd anime filmként folytatta – a Sky Crawlers történeten sikerült videójáték-adaptációval igyekezik megkoronázni a Namco Bandai.

**A** z adaptációs vérvonalak papírtól monitorig kigyóznak. A Felhőkaristolók öt részletben kiadott regényként indultak útjukra, hogy meghódítsák Japánt – Hiroshi Mori alkotásának első része 2001-ben gyarta el a nyomdát, Kenji Tsuruta illusztrációinak társaságában. A történet erején kívül a Production I.G. vállalta a felelősséget a képek mozgásba hozásáért; az anime-mogul támogatása már önmagában is jelentős fegyverténynek számít, de a Mamoru Oshii / Kenji Kawai páros neve nem véletlenül csenghet ismerősen – az ő nevükhöz fűződik (többek között) a Ghost in the Shell is. Egyes (és kissé talán elfogult) vélemények szerint a fiktiiv történelmi háttérbe ágyazott, légi harcokban gazdag dráma Oshii legzenésibb alkotása; mi lenne hát természetesebb, mint a tűzfórró anyag kihűlés előtti intenzív kalapálása?

kiadó **namco bandai**  
fejlesztő **project ace**  
platform **wii**  
megjelenés **febr. 26.**  
multiplayer **nincs**

■ A viszonylag primitív kijelzőkből látszik, hogy nem egy valóságos szimulátor – de ezzel nincs is baj, az anime után nem is vártuk...

Az értékes alapanyag körültekintő gondozást igényel, a biztonsági szolgálatot pedig ennek megfelelően válogatták. Az Ace Combat-szerű sorsát egyengető Project Aces neve garanciát jelent, akárcsak Oshii személyes szerepvállalása – a Production I.G. által forgatott képsorok kifejezetten a játékhoz készültek, a rendezői széklet pedig a méltán híres direktor foglalta el. Eppen ezért fontos megjegyezni, hogy aki az anime interaktív újraélésére vágyik, csalódott lesz: az Innocent Aces csupán a Sky Crawlers-univerzum megléti garantálja, főhőse és története egyedi és friss, az átvezetők pedig szinte száz százalékgig kézi rajzok – míg a film előszertet-

légvédelmi szírenaként figyelmeztet, hogy a vezérlés önkényessége ugyancsak kihívhatja a gyufát, és nem is kell csalódnom – az Innocent Aces elvárná, hogy a nuncsakut a jobb, a Wiimote-ot pedig a bal kézben tartsam. Előbbi döntőgetése az irányváltáshoz, utóbbi vertikális billegtetése pedig a sebességszabályozáshoz szükséges. Néhány szerencsétlen manőver után próbát teszek a felcseréléssel, és szerencsére nem kell csalódnom: a játék így is működik, sőt, a GameCube-kontrollal is jó barátságban van. De ahogy a tisztasági teszt kontrollját sem végezhettük el hagyományos mosóporral, úgy ezt a lehetőséget is figyelmen kívül

**A Wii legjobb repülési játéka, ökö ez még nem jelent sokat, de a Sky Crawlers tényleg kellemes kis játék**

tel elegendte a modern komputeranimációt a rajzolt jelenetekkel, addig itt a kétféle technológia poligongazdag játéktér és vegytiszta rajzfilm formájában jelenik meg, a két komponens pedig sosem elegendik.

## RODEO DRIVE

Már a logika formális szabályait abszolút figyelmen kívül hagyó menüstruktúra is

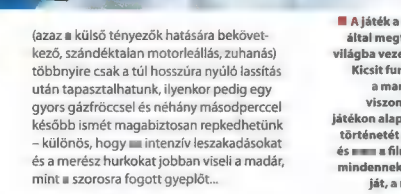
hagynom – a kezdeti, agyhalott rétsisat idéző bukdácsolás pedig rövid időn belül finoman koreografált billegésbe torkollik. Bár az analóg karok és a Thurstmaster joystick érzékenységehez szokott kéznek a Sky Crawlers irányítása bumfordinak tűnhet, szerencsére minden kontroll alatt tartható. A vasmadár mozgatható a repült géptől függetlenül lomhának, kissé esetennek tűnik, de a nuncsak analóg karjával kiváltható nyolcféle trükkös manőver aktiválása még a legrafináltabb műrepülő köröket is lehetővé teszi – a zabolátlan irányváltásokat az újraaktiváláshoz szükséges időkorlátozás szabályozza. Stallingot







■ A játék második felelő a változatos küldetések a Project Aces legjobb pillanatait idézik



(azaz a külső tényezők hatására bekövetkező, szándéktalan motorleállás, zuhanás) többnyire csak a túl hosszú nyúló lassítás után tapasztalhatunk, ilyenkor pedig egy gyors gázfröccsel és néhány másodperccel később ismét magabiztosan repkedhetünk – különös, hogy a játékban a repülőket és a merész hurokát jobban viseli a madár, mint a szorosra fogott gyeplőt...

Bár a Sky Crawlers hangulata leginkább a második világháborúra enged asszociálni, a naptár nem a negyvenes éveket mutatja; így nyer magyarázatot, hogy a hadszínterek közt miként szerepelhet Svájc, és miként szembesülhetünk valamivel fejlettebb technológiával. A filmben itt-ott tetten érhető modernizmus ugyanakkor a játékból nem köszön vissza. Igaz, hogy repülőgépek-azonosító és radar segíti a munkánkat, de levegő-levegő rakéta híján nincs digitális befogórendszerünk, így némi zavart okozhat az ellenfelek nyomon követése a kezelési magabiztos elcsúsztatás. Szerencsére ez inkább csak a játékosnál hosszabb tanulmányi igénytel, mint emberfeletti képességeket, és ezt is a beledögözések levétkezésére kell fordítanunk. A bevezető küldetések papírfórmat hoznak, felülül eleinte csupán az igényes átkötő videók biztosítanak, ám ez

■ A játék a regények által megteremtett világba vezet minket. Kicsit furcsa, hogy a mangaverzió viszont éppen a játékon alapul, annak történetét meséli el, és a filmet, vagy mindenek az origóját, a regényt...



a későbbiekben megváltozik; a választóvonal a hatodik misszió, ahol a hegyvonulatok közötti objektumok minél precízebb lefotózása a cél, és ahol a rárepülés és a ügyes exponálás bonyolultsága egyenes arányban növekszik – az élmény pedig pályára áll.

#### EMBERKÖZELI MADÁRTÁVLA

Térkép e táj. Talán a fiktív történelem egykori háborúinak homályja vetült a terepre, talán csak a túlzásba vitt Sturmovik- és HAWK-fogyasztás miatt tűnik némileg puritánnak, mindenestül izléssel kialakított, a szemnek kellemes látvány fogad – ha a sajátos irányítás nem hessegetné el a gondolatot, egy PlayStation 2-játékra is asszociálhatnánk. A párbajokra kihegyezett missziók esetén a terep is megkapóbbnak tűnik, azonban a kötelekben repült

#### Az anime

Japánban addig nem számít egy regény vagy manga sikeresnek, amíg egy anime nem készül belőle. A Sky Crawlers pedig sikeres, hiszen az ötödik kötetével együtt kijött az anime is. A Mamoru Oshii által rendezett film (angolul DVD-n és Blu-rayen is elérhető) díjat nyert a vélcen filmfesztiválon, bemutatott a torontói filmes gyűlésen, és Oscar-díjra is feltámasztották.

küldetések esetén, ahol számos ellenséges gép ellen kell felvennünk a harcot, már nincs okunk gyönyörködni.

Szerencsére időnk sem nagyon, a dinamizmus nem hagy helyet a bosszankodásnak. Figyelni pedig mindig van mire: a csapattársaink folyamatos kommunikációja és a játék közben pergő események sztorival színezik az ütközteteket (szemben az anime némafilmmonumentálissal elmesélt, hatásos képkockáival), a zenei aláfestés pedig talán a legjobb, amit valaha repülőgépszimulátor alá komponáltak. A korhűség hanyagolása nem teremtett stílusbeli megkötéseket, a szabadság pedig olyan soundtrackbe torkollott, aminek hatására már nem a kontrollert morkoljuk, hanem a (szintén fantázia szülte) repülőgépbotormányát, minden puritán robbanás fémét és olajat köpködő poligonok helyett, minden rivális halálós ellensége, és minden, tévéfelfelé tetsző átlagjátékos a levegő ászává válik. Kár, hogy az Innocent Aces képes alábukni a forráshangok mélységeibe, és játéknak nem lehet olyan átitó ereje, mint amilyen a film számít annak a maga területén. De még így is szórakoztat. És ki tudja, talán a anime megtekintéséhez is kedvet teremthet...



576	értékelés
480p, dts 2	1 2 3 4 5
grafika	1 2 3 4 5
játszhatóság	1 2 3 4 5
szavatosság	1 2 3 4 5
zene/hang	1 2 3 4 5
WELÉNY	1 2 3 4 5
Adaptációnak kissé sekélyes, mégis a törzses nyomait viseli magán – és ez is elég ahhoz, hogy a Wii legjobb dogfighterévé válhasson.	
tyler	7.0



# WHITE KNIGHT CHRONICLES

**ALAPOZÓ** Másfél év várakozás után átszeli az óceánt a Level-5 grandiózus szerepjátéka. Offline és online küzdelem egy királyság megmentéséért – megújulva és kibővülve.

**A** mi a Square-nek ■ Final Fantasy-sorozattal két évtized után összejött, az a többi japán RPG-fejlesztőnek egyelőre csak vágyálom: ez a nagyjából szimultán megjelenés a világ minden táján. Jobb példa ■ White Knight Chroniclesnél nem is kell: a játék már szinte a PS3 bemutatása óta ismert, 2008 decembere óta Japánban is elérhető, de csak most, legnagyobb riválisa árnyékában merre átszeli a földgolyóbit.

## LOVAGOK,

### AZT MONDJÁK: WKC

Cisna hercegő már tíz éve nem nyitotta ki a száját. Se egy kősa sikoly, se egy dühödt kiáltás, se egy árva nevetés nem hagyta el ajkait. Cisna magányos és depressziós, azóta él saját kis világában, mióta ■ kedves anyukáját egy bérgyilkos orvul hátba szúrta. Tizennyolcadik születésnapja mégis hatalmas esemény ■ a királyság aprja-nagya összegyűlt, hogy megünnepelje a nővé cseperedett trón-aspiránst. Még a rivális Faria királyság követői is eljöttek: az évtizedek óta folyó háború látszólag véget ért, ■ két birodalom egymás vállaira támaszkodva köt beket. Vagy legalábbis kötött volna, merthogy egy kiszámítható manőverrel ■ ünnepség alatt a gonosz Pyredaemos megtámadja a kastélyt, a mágia minden fortélyát és egy misztikus lényt bevetve pedig ráadásként porig rombolja a fővárost. Megpróbálva eltenni láb alól nem csak a királyt, de még a hercegőnt is. Milyen szerencse, hogy pont ■ palotában volt a kalandvagyó Yulie és te, a szintén teljesen néma játékos: vállvetve harcolva végül nem csak ■ hercegőnt megmentése lesz ■ feladatod, de ahogy az kell, az egész birodalom is.

Mi szűrhető le ebből? Többek között az, hogy a White Knight Chronicles az évek óta tartó PS3-as szerepjáték-aszályt bármiféle

formabontó és váratlan fordulat nélkül próbálja beszűkíteni, másfél évvel az eredeti japán kiadás után, alig egy hónappal ■ Final Fantasy XIII előtt. Bátor vállalkozás, ami nem is teljesen hamvába holt: bár a WKC klisékből építkezik és azokra még annál is elhasználtabb paneleket húz ■ szokásos „itt kimentek a világot” gárdával, de még így is van annyira szórakoztató, hogy érdemes legyen hosszú órákat eltölteni vele.

Szerepjátékról lévén szó a fegyveres küzdelem a játékdíj jelentős részét lecsipi ■ itt különösen, az arány úgy 80 százalék, ■ maradék egytized rész a hosszú ■ nagyon hosszú, akár 15-20 perces (!) ■ átvezetőknek és a minimális felfedezésnek jut. A WKC mestere láthatóan a korlátokat döntögető FF12 volt, az epizód, amely végre megpróbálkozott a tényleges fejlődéssel és pár kritikus fontosságú játékelem újragondolásával. A WKC harcai éppen ezért valós időben zajlanak, ■ háromfős partiból alapjáraton csak egy karakter irányítható (váltani köztük bármikor lehet), a maradék pedig végzi ■ dolgát úgy, ahogy tudja ■ vagy optimális esetben, ahogy a játékos beállította. Az automatikus viselkedésmóddal könnyedén kiosztathó ■ támadó, védekező és gyógyító szerep, ám ez csak részletkérdés. Az est sztárja az elképesztően flexibilis és szabadon variálható mozgáskínálat alkalmazása: minden karakter három hosszú csíkba pakolhatja a megnyitott támadási formákat, menet közben egy gombnyomásra váltva köztük. A horizontális csíkra éppúgy rábágygyszethető az alap kardshúntás, mint a mágiával meggépkelt tűztámadás vagy épp a feltámasztás ■ közel két tucat képesség kombinálható el így menet közben, anélkül, hogy bármiféle menüben kellene kotorászni utánuk. Ez pedig mély rendszert és komoly taktikázást sejtet.

## VÉKONY JÉGEN

A gyakorlat viszont nem ezt mutatja. Bár skillekből több száz akad, több kategóriára (kard, balta, varázspálcák...) bontva, a nagyon szűkösen mért sebzés miatt a mágiapontokat és akciópontokat is felemészítő speciális mozdulatok használata egyáltalán nem hasznos a gyakorlatban. Az első percekben megszerzett harci tudás (értsd: szimpla húntás/ütés) csupán pár ponttal marad el hatékonyságban attól ■ szuperlatívusos tüzés robbanástól, amit ■ harmincadik órában sikerül megszerezni. Ennek analógiája érezhető a fejlődésen is: a szintlépés ugyan gyakori jelenség, de észlelhető, ténylegesen hasznos hatása nincs sok ■ alig nő az életerő, alig nő ■ sebzés, alig változik valami. Találdonképpen nem válnak sokkal erősebbé a kaland során és pont ez ■ White Knight Chroniclesnek, mint szerepjátéknak a legkomolyabb baja: pontosan olyan az ötödik percben, mint (akár) az ötvenedik órában. Ugyanígy borzasztó sokáig tart még a legalapvetőbb, legelső szörnyel való harc az első területen, mint húsz

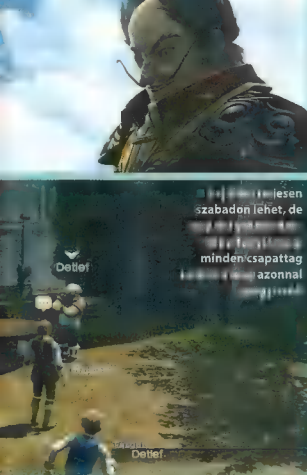
**Kiadó** scee  
**fejlesztő** level-5  
**platform** ps3  
**megjelenés** február  
**multiplayer** 2-4



■ Szerepjátékban ennyi kijelző, felirat és ikon még nem volt a képernyőn, mint a White Knight Chroniclesben







## Nyerd meg!

■ Sonynak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt ■ játékból.

Kérésünk: Sorolj fel két PS2-es Level-5 játékot!

A cím:  
nyeremeny@576.hu  
(A tárgy WKC legyen)  
A határidő: március 5.

szintfejlődés után az utolsón. Így még különösebb kihívás sincs, ■ legnagyobb túlerő is könnyedén lepofozható, minden csupán idő kérdése.

A dolgot pedig csak tetézi az, ha már elérhető ■ címben is megemlítt Fehér Lovag. Az „öskör” által hátrahagyott grandiózus fegyver, ■ hatalmas páncél, ami a legnagyobb szörnyeket is megézi reggelire, testtájékokra mért csapásokkal, speciális mozdulatokkal. A forma csak fél tucat akciópont birtokában aktiválható, azok meglehetősen viszont szinte bármikor – fenntartásához viszont elegendő mennyiségű mágiapont szükséges, azt viszont minden egyes támadás apasztja. Különösebb értelme a fehér lovagnak nincs: sima szörnyek ellen értelmetlenül aktiválni, ■ grandiózus



összecsapásokban pedig az aktiválás nem is töltön függ. Kihagyott ziccer – és ez már a második.

### SZÖRNYVADÁSZOK

Még szerencse, hogy ■ WKC mindezt megpróbálja kompenzálni egy robusztus online móddal – olyannal, ahol minden idők egyik legrészletesebb karaktergenerátorának végre ■ értelme. A történetben ■ játékos karaktere passzív, néma és névtelen szereplő, csupán egy tag az igazi hős kompániájában. Az online csatáért más, sokkal inkább hasonlóan egy erősen limitált MMO-ra, mint egy teljes kooperatív módra. Ennek megfelelően is működik, a WKC ezen porciója leginkább a Monster Hunter-szerűből merít, onnan viszont sokat – itt is vannak céhek és itt is vannak hozzájuk tarto-

és a harcok során megszerzett nyersanyagokból saját város építhető, házakkal, emberekkel, boltokkal és kereskedelemmel. Noha ■ játék ezen része igen hangulatos lett, de hosszútávon nem alkalmas arra, hogy elterelje a figyelmet az unalmas küldetésekről és az izolált kalandról. Főleg úgy, hogy pont ■ városok ■ White Knight Chronicles gyengéi: az előző generációt is csak alulról nyaldossák kinézetben, szövegetek, sivárak, a főléjük pakolt egyszínű ég pedig garantáltan nem segít – és ez főleg azért érthetetlen, mert a külső helyszínek még másfél évvel az eredeti debüt után is lenyűgözőek tudnak lenni.

A White Knight Chroniclest lehet szeretni ■ elsősre igazán mélynek tűnő karakterfejlesztés és a temérdek képesség, valamint

az online mód miatt, ám a lehető legszámottebb megoldások, a dögunalmas történet, a még

Klasszikus sztori, közepes grafika, jószíval érthetetlen online mód: minden téren lehetett volna sokkal jobb...

zó, rém egyszerű küldetések („verj le X ilyen lényt”). Külön erre szabott történet, avagy ■ fősztori társakkal történő végigjátszása nem lehetséges, így kénytelen mindenki saját kalandot gyártani. Szó szerint: a Level-5 leporolta a Dark Chronicles szabad városalkotását és továbbgondolta azt. Az itteni online terepen a „megnyert” karakterekből

■ A harcrendszer meglepően élvezetes, csak két gond van vele: sokat kell várakozni, és az alap támadásokon kívül ■ érdemes mást használni

unalmasabb karakterek és a multiplayer-módhoz megálmodott ötvar feladatok miatt gyorsan elmúlik ■ várás. Noha egyelőre nem tényszerű a japán RPG-k PS3-on, ■ azonban nem jelenti azt, hogy érdemes harmincsok órát ölni valame, amit már ezerszer láthattunk, akár jóval színvonalasabban is – a WKC tiszteltetődnél felmondott házi feladat, amit öt perc után bevág az ember a szájába és többé nem néz rá. Akkor sem, ha cuki hercegő van benne. ■

Mitől S. Slash → 11.11. takes 11 dmg.  
FAX's Slash → 11.11. takes 11 dmg.  
Leonard's Slash → 11.11. takes 11 dmg.  
Yulle casting Fireball → 11.11. takes 11 dmg.  
Yulle's Slash → 11.11. takes 11



értékelés				
	1	2	3	4
grafika				
játszhatóság				
szavaltosság				
zene/hang				

A WKC tisztességes iparosunka, amely bár tud újat mutatni, de túl sokat alapoz a már ezerszer látott dolgokra. A jelen generációban ezt is meg kell becsülni, de ettől még nem kell megörülni érte.

6.0



# Muramasa

## The Demon Blade

**ALAPOZÓ** A Princess Crown és Odin Sphere után újra támadnak a 2D-s játékok császárai – a Vanillaware ezúttal a távolkeleti mesevilágba kalauzol.

**G**eorge Kamitani fejből valószínűleg azután pattant ki az isteni szikra, hogy a fejére szakadt a hack 'n' slash játékokkal telepakolt padlás. Ez aállítás persze főleg fikció, akárcsak, ahogy a Vanillaware-játékokban megismerhető mesevilágok is: jogos alapjuk van, de a felépitmény már a legvadabb fantázia szüleménye. Igaz ez a középkori környezetbe ágyazott Princess

Bár Kamitani sajátos képalkotási stílusa az úrból is szabad szemmel kivehető, a téma-  
választás miatt roppant könnyen asszociál-  
hatunk ■ Okamira. Két hülye, költői kérdés:  
baj az, ha a videójáték-történelem egyik  
leggyönyörűbb alkotásához hasonlít? És az,  
ha bizonyos értelemben még sokkal szebb is  
annál? Észbe nem juthat. Az erdőben érző-  
dik ■ finom, szűrt fény hatása, ■ rizsföldeken



**Van néhány hibája a Muramasának, de bája és remek  
harcai miatt ezeket meg lehet bocsátani neki...**

Crownra, illetve a skandináv mitológiából  
merítő Odin Sphere-re is – és aállítás  
megáll a lábán a feudális-mesebeli Japán  
festői tájain játszódó Muramasa esetében is.

### AZ ÉDEN SÁRKÁNYAI

A kaszabolós játékok felemlegetése  
persze nem véletlen: a Vanillaware-játékok  
RPG-elemekkel enyhén fűszerezett, tömény  
harcot kínálnak, és bár a Muramasa üdítő, de  
nem kivétel. Mindössze a korkövetelményeket  
köpi szemem: avítottak hat kétdimenziós  
játékmenete inkább a klasszikus Ninja Gaiden-  
játékokat idézi, mint Ryu Hayabusa modern-  
kori kalandjait. És jól teszi: a mérleg másik  
serpenyőjébe szemképrázatos látványt pakol.  
Ennek minősége – jelen ismereteink szerint  
– felülmúlhatatlan: nincs olyan képernyő,  
olyan snitt, olyan jelenet, amiért egy wannabe  
képzőművész ne adhatná oda a fél karját.  
Még a legrosszabb képkockák is egy igényes  
mesekönyv illusztrációira emlékeztetnek.

lengedezik a termés, ■ objektumok animá-  
ciója és ■ karakterek mozgása pedig – bár  
kissé kevés fázisból áll, de így is – elsőrangú.  
Nem kevésbé impresszív ■ kép selyemsima  
gördülése és ■ többrétegű parallax scrollozás

### KELETI HŐSÖK

■ fiatal, amnéziás harcos saját múltja  
után kutat, hogy kiderítse, ki is ő valójában,  
és miért tartják árulónak az ■ lekaszabolni  
szándékozó nindzsák. Noha semmire ■  
emlékszik a múltjából, ismeretlen eredeti  
bosszúvágy futi, miközben a japán főváros  
felé tart. Alapfigyvere a Phantom Katana.

Kisukével ellentétben Momohime  
nem törvénytényi. A fiatal, csendes lány  
Mino tartomány hercegnője, aki a fővárosból  
Kyoba tartva találkozik Kisukével. Introver-  
tált természet ellenére meglehetősen haté-  
konyan pusztítja a nindzsákat és a szerete-  
seket ■ mindig magával cipelt tachiaval.

kiadó **atlus**  
fejlesztő **vanillaware**  
platform **wii**  
megjelenés **nov. 27.**  
multiplayer **nincs**

sem. A színárnyalatok gazdagsága ellenére  
ízletes, cseppet sem giccses ■ összkép: érző-  
dik a régi japán művészeti albumok, a tus és  
az egyéb nemes festékek aromája. Minderre a  
– háromlemez albumként is kiadott – zenei  
aláfestés teszi fel a koronát, amelyen összesen  
heten dolgoztak (többek között a maga  
mögött tisztességes életművet tudó veterán,  
Hitoshi Sakimoto): a keleties ambient  
futamoktól a gregorián kórusokon  
át ■ dübörgő elektronikaig  
minden jászik, csak ■  
diszsonancia nem.

### ÉDENTŐL KELETRE

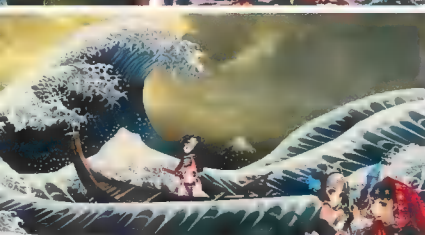
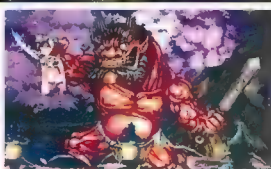
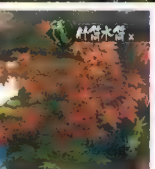
De mi rejlik a gyönyörű  
díszítőelemek  
mögött? A Vanillaware  
korábbi fejlesztéseiből  
ismerős játékmekanika;  
a csilipuhi-sztereandek,  
és ■ azokat színező  
szerepjáték-komponen-  
sek. A Muso Mode-ban ■  
levért ellenfelek után járó







■ Néha a látványos effektek miatt lehetetlen követni a kővetit akciókat



■ A főellenfelek megvalósítása helyenként több, mint megdöbbenő – mind kinézetük, mind pedig az ellenük alkalmazandó taktika tekintetében...

tapasztalati pont folyamatosan feljebb tornászva az élet- és támadóerőt, melynek köszönhetően egyre erősebbé válhatunk – a rendszert még egyszerre elérhető három, de kétféle osztályba sorolható háróm, de a kétféle osztályba sorolható kard (Blade és Long Blade) csavarja meg. A Long Blade osztályba a lomha, de annál gyilkosabb pengék sorolhatók, a Blade-ek a villámgyors, agilis küzdelemhez használt kardok gyűjtőnéve. Egyszerre több katanát is cipelhettek magunkkal (sőt, a kardkovácsoknál ezek fuzionálásával, a képességeinkre is hatást gyakorló pengékre tehetünk szert), de harc közben csak egy hármas csokorból válogathatunk; érdemes minden helyzetre felkészült arzenállal nekivágni a küzdelemnek. A kardok folyamatosan kopnak, majd végül eltörnek, de aggodalomra semmi ok, a penge regenerálódása csupán idő kérdése. A több mint százezer fegyver mindegyike képes előcsalogatni egy különleges támadást is, így az egyszerűen behozható, de sokszínű kombóknak köszönhetően roppant változatos összecsapásoknak lehetünk aktív résztvevői.

Az Odin Sphere-ben is jelenlévő főzőcske szintén visszaköszön; a begyűjtött komponensekből elkészíthető – és receptekből megismerhető – különlegességeket magunk is megfőzhetjük, az elkészült étel függvényében pedig vagy képességeinket fejleszthetjük, vagy új tárgyakat kaphatunk. Az instant fogyasztható csemegékkel az életerőnket is visszatölthetjük a harc

## VANILLA-WARE

Az Odin Sphere-ben is jelenlévő főzőcske szintén visszaköszön; a begyűjtött komponensekből elkészíthető – és receptekből megismerhető – különlegességeket magunk is megfőzhetjük, az elkészült étel függvényében pedig vagy képességeinket fejleszthetjük, vagy új tárgyakat kaphatunk. Az instant fogyasztható csemegékkel az életerőnket is visszatölthetjük a harc

közben gyors majszolással, ám érdemes arra figyelni, hogy nassolni csak a telítettségünk függvényében tudunk, így ha tele a hasunk, még egy kamionnyi finomság sem fog visszarántani a halál küszöbéről.

## KIÜZETÉS A PARADICSOMBÓL

A fentiek után hibát keresni a játékban olyan lenne, mint a szépségkirálynő kivillanó narancsbőrén és sminkelten pattanásain gúnyolódni, ám a Muramasának van egy-egy komoly szépséghibája is; ezek egyike, hogy a játékmenet nem elég változatos. Bár a kaszabolás dinamizmusa elvitathatatlan, és helyenként a taktikai érzékünkre is szükségünk lesz, egy idő után fufusztozóvá válik a küzdelmek töménysége, görcsoldóként pedig csupán üresjáratokat szolgálnak fel. Az új pályaszakaszokat lezáró erőterek csak az újonnan megszerzett katanákkal törhetjük szét, így az oda-vissza futkosás a játék elengedhetetlen részévé válik. Néha percekre keresztült nyargalhatunk visszafelé, teendők pedig a Tanulmányi kirándulás a világ legerősebb képregényében című tevékenységre korlátozódik. A főellenfelek helyenként üdítő változatossággal ellensúlyozzák – idővel rutinszerűvé váló, köznapit vérontást, de Muramasa összességében inkább a reflexek tornagyakorlata, mint az éles elméjé. (Megjegyzés: a Wilмотe és nuncsuka párosának sarokba hajítása erősen ajánlott az analóg kar túl érzékeny mivolta miatt – szakképzett nindzsák és kunichik csakis

GameCube irányítót használjanak, esetleg Classic kontrollert.)

A művészi igényességben fürdőzők számára jelenleg keresve sem lehetne jobb játékot találni a Muramasánál, a gondosan egyensúlyozott, progresszív akciójátékok kedvelőinek azonban mosószappanként csíphetik a szemét a fentebb felsorolt hiányosságok. Túl direkt az átmenet a méregerős intenzitás és teljes üresség közt, és a komoly esztétikai élmény nem feledtetheti a tartalmi hiányosságokat. Kissé ellentmondásos az „összesapott” szó használata egy olyan játék esetében, amiből ennyi szeretet és törődés sugárzik, de mégis találó. Elvégre az Édenkert nem csak szimbólum, hanem a mezőgazdaság kortalan non plus ultrája is – ennek megfelelően trágárzni is kell, nem elég gondatlanul fosztogatni a közepén álló almáját. ■

5/5	4/5	3/5	2/5	1/5	
480p, dts 2					
grafika	1	2	3	4	5
játszhatóság					
szavaltosság					
zene/hang					

Vanillaware - esszencia a szokásos minőségben: egzotikus és kellemesen gyümölcsös, de a kissé savas zamat ellenére is semleges utóíz.

7.5

# Dark Void

**ALAPOZÓ** Mutáns Gears of War-klón, némi Halo-beütéssel és egy-két egész használható új ötlettel. Csak a hangulatot és a sztorit felejtették ki belőle, pedig azért az is fontos lehet...

kiadó **capcom**  
fejlesztő **airtight**  
platform **pc, ps3, x360**  
megjelenés **jan. 25.**  
multiplayer **nincs**

**A** fedezékrendszeren alapuló külső-nézetes akciójátékok mára már az egyik legfontosabb kategóriát képviselik az adrenalinfűtötte, mind több és brutálisabb akcióért epedő játékpiacon. A Sony és a Microsoft alapvető fontosságú exkluzív sorozatai is komoly mértékben építenek az agyatlan lövöldözés helyett a taktikus fedezékharcra, de valjuk meg, istenigazából előrelelés nemigen következett be a stílusban az Epic 2006-os klasszikusa óta.

Ezért is furcsa, hogy a Dark Void, mely végre megpróbál valami valódi vérfrissítést hozni a műfajba, ennyire „könnyedén” elbukik. Szó se róla, türelmesebbek számára egy röpké végigjátszást megér a program, de az erős potenciál fáján hamar semmivé foszlik, ahogy rábredünk a játék egyéb téren fellelhető komoly hiányosságaira.

## VERTIKÁLIS FEDEZÉK

A játék sokat hangoztatott nagy újtársa tehát az, hogy bizonyos szituációkban,

nagy magasságok vagy mélységek előtt állva egy gyors gombnyomással nem csak a vízszintes síkunkban elhelyezkedő tereptárgyakat használhatjuk fedezékként, hanem a függőlegesen elhelyezkedő kisebb-nagyobb platformokat is. Egy nagy szakadék elé érve például lentről, különböző sziklákról és eltérő magasságokból lövöldöző robotokat pillantunk meg. Egy gyors gombnyomással azonban hősünk

**A Crimson Skies alkotóitól sokkal jobb játékot várt mindenki, de a varázs elűnt: a Dark Void gyenge lett**

kicsit hátrál, kamera bedől, és máris az alattunk lévő talajt, sziklát használjuk fedezék gyanánt. Ilyenkor többnyire kapaszkodni – vagy lejtmenet esetén – lógni kezdünk a adott fedezéken, a nem túl távol eső platformokra pedig a hátunkon elhelyezett jetpack segítségével röppenhetünk tovább vagy eshetünk le: ez a gyakorlatban egyetlen gombnyomást jelent. Tulajdonképpen egy teljesen új sikot kapunk a fedezék-

alapú játékmenezhez, mely bár kezdetben igen hangulatosnak hat, hamar elveszti varázsát. Főleg amiatt, mert az ilyen szituációk még könnyebbek, mint a hagyományos, horizontális szakaszok, kis gyakorlás után semmi kihívást nem jelentenek. Fedezékünk mögött mindig teljes biztonságban vagyunk, gyors előrehaladásunknak, továbböröppenéseinknek köszönhetően pedig hamar rá fogunk jönni, hogy sokkal praktikusabb, biztonságosabb megoldás mindenkihez odalibbenni, és a közelharc támadás gombbal egyszerűen letölteni a mélybe, mint fél percen át, magunkat sebésznek kitéve löldözni. Ezenfelül nem

értem, miért nem lehetett okosan összekapcsolni a „natúr” fedezékharcot a vertikális bohókac-

dással: csak a játék vége fele volt egy-két olyan helyzet, ahol tényleg úgy éreztet, kicsit gondolkodni kell, taktikázni lehet, hogy akkor most honnan és merre haladva érdemes felőrlöni az ellenfelet.

A játék „másik gerincét” képező síma fedezékharc már ismerős lesz millió korábbi játékból, és sajnos ilyen téren komoly lemaradásai vannak a Dark Voidnak. Egyszerűen túl kevés fegyver van, azok is teljesen egy kaptafára épülnek – fejlesztési lehetőségük összetettsége pedig egyenesen röhejes –, az ellenségként felsorakozó idegen, robotszerű lények pedig inkább türeljükket és komoly

■ Dobozok. Változatos méretű, de mindig szürke dobozok – a Dark Void legfőbb lakberendezési tárgya







■ A színskála sajnos hagyja a barna és a kék területét...



életerejükkel keserítik meg életünket, mint sem eszességükkel. Persze kell egy kis idő, amíg kitapasztaljuk például ■ antigravitációs buborékkal támadó egységek elleni ideális taktikát, az ide-oda repkedő jetpackes robotokat pedig igen körülményes és hosszadalmas leszednünk lassú lövedékek sorozatfegyvereinkkel, de ■ egész inkább csak türelem, mint kihívás kérdése.

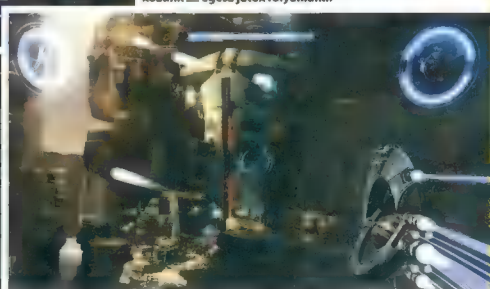
Ugyanígy ■ főellenfelek elleni taktika sem túl változatos, az egy számmal nagyobb, brutális sebességű mindenféle idegen szerentyűket általában ugyanúgy tudjuk lelőni fedezékből, mint a köztonákat, különösebb taktikázást ■ igényelnek.

#### FEL AZ ÉGBE!

A játék – egy véltől megmondtatásnak és hangulatlatremetőknek szánt – nagy légi viadallal nyit, ahol számos űrhajóféleséget kell leszednünk sziklaomok közepébe. A móka akár még hangulatos is lehetett volna, ha ■ irányítás nem lenne valami borzalmasan szedett-védett. Levegőben ■ célzás ■ nagy kilengések miatt borzasztó körülményes, alig lehet kicsit távolabbi ellenfeleket becélolni, és mindenképpen megfontolatosan nyomunk kell ■ gáz vagy ■ fék gombjait is, hogy némi szerencsével pár kosza lövéssel betárolhassunk. Az automatikus célzórendszer is csupán annyiból áll, hogy a kamera megmutatja, kit is kéne megpróbálnunk leszedni, de ■ konkrét célzásban vajmi keveset segít. Bár a nyitány után jó ideig nem lesz alkalmunk illyesmí harcra, a későbbiekben egyre gyakrabban kapunk nagy nyílt terepeket, ahol opcionál-



■ robotok, járművek designja parádés – igazán nagy kár, hogy alig néhány eltérő típussal találkozunk ■ egész játék folyamán...



#### DSI-n is!

aprilis  
kent  
a  
Zero  
vált: DSIWare  
keresztül  
le a leginkább  
„metroidvania”  
stílusba sorolható  
Rendkívül  
évezetes és  
minden tekintet



Commandónál  
A  
klasszikus  
váltott volna,  
amúgy minden  
tér  
indításkor még  
DS-be, mint a  
DS-be, mint a

lisan akár hátunkon pihenő jetpackünket is beüzemelhetjük. A magas sziklák tetején lapító orvívőseket, az ide-oda repkedő rakétahajtóműves robotokat roppant nehéz földről leszedegetni, ilyen esetekben szinte rá leszünk kényszerítve hajtóművünk használatára. Bár as dolog pár óra után megszokható, nekem ■ játék végéig ■ sikerült teljesen megbarátkoznom ■ irányítási rendszerrel – ■ pedig komoly probléma egy játéknál, ami már a borítóképen is a légi harcosra konokál.

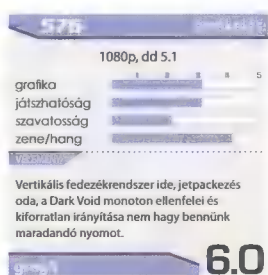
Egyébként van néhány igen hangulatos pályaszakasz, ötletes, társainkkal együttműködést igénylő térképrész, de ezek inkább csak ordítanak azért, hogy a játékot egy barátunkkal vállaltva, kooperatív módban töljük végig ■ egészet – erre pedig nincs lehetőség. Az új vertikális fedezékrendszerrel egy jobb pályadesigner zseniális multiplayer térképeket alkothatott volna – én még egy szintizsán többjátékos programként is el tudnám képzelni a Dark Void-ot, no persze csak kicsit tovább finomított változatban. Szívből remélem, hogy valamelyik nagyobb fejlesztőcsapat meglátja a potenciált a vertikális szisztémában, és normálisan ki is dolgozza azt – merthogy innen a multi teljes egészében hiányzik.

#### SZAPPANOPERA ALTERNATÍV DIMENZIÓBAN

Az 1938-ban játszódó történetben egyébként fény derül a Bermuda-háromszög „valódi” titkára. Sügöt ki: ragadt idegenek, párhuzamos dimenzió, elkieseredett csata. A főszereplő teherpilótát minő véletlen, pont az ex-barátnőjével hozza össze ■

sors, akit az ominózus helyszín felett kell átrepítenie. Természetesen lezuhanak, nyakukba veszik a dzsungelt, a régi sebek felszakadnak – a brazil szappanopera-írók hivatalos szövetsége pedig bőszen tiltakozik, hogy ők ennél kategóriákkal jobb sztorikat adnak elő nap mint nap.

A külsőségek enyhén átlag alattinak mondhatók: kicsit gonoszán azt is mondhatnám, hogy így nézett volna ki az Uncharted, ha tehetségtelenebb grafikusok dolgoznak rajta (ezt az érzetet az is növeli, hogy mindkét játék főszereplőjének ugyanaz ■ szinkronhangja). Az aláfestő zenék viszont iszonyú atmoszférikusak, a Battlestar Galactica muzikájáért felelős komponista gyönyörű nagyzenekari dallamokat alkotott. Mindezek azonban nem képesek kiemelni a nagy tömegből a Dark Voidot. Az alapötletek egyáltalán nem rosszak, ám egy játékban manapság már sokkal-sokkal több tartalmat és odafigyelést várunk el! ■





# NO MORE HEROES 2 DESPERATE STRUGGLE

**I** mádom az anime-okat. Megőrülök a cuki, nagy szemű és lilahajú mangalányokért. Szeretem gyűjteni az akciófigurákat. Rajongok a mechákért, ölni tudnék a legújabb képregényekért. Imádom órákon át bámulni a tévében a profi birkózást. Szeretem a pornót, szeretek lenge öltözötű lányokról álmodozni. Nem okoz problémát az eszelős száguldas. Megőrülök a motorozásért. Naphosszat lólok az eBayen, megveszek minden kacatot és minden kincset. Én vagyok a környék legmenőbb arca. Már csak a nevem említésétől benedvesedik a benedvesedni való; hírnevem nem ismer határokat. Kerítések, falakat és épületeket rombol már az emlékem is. Lézer-katanámmal bárkit, bárhol kettészelek. Nem kérdezek, nem gondolkodom, nem tördöm semmivel. Mégis is tenném, hiszen nem számít senki sem csak én. Én, aki az 51. helyről felkúzdódte magát a dobogó legfelső fokára; én, aki minden időt legjobb bértyilkosává avasztaltam; én, aki a siker után három évre eltűntem. De visszatértem és követtem azt, ami jár

**ALAPOZÓ** Travis Touchdown egyszer már eljutott a bértyilkosok csúcsára, de három év szünet után visszatért, hogy ismét megmássza a számléltér. Örületes akció, extrémén stílusos megvalósításban.

kiadó **ubisoft**  
fejlesztő **grashopper**  
manufakture  
platform **wii**  
megjelenés **2010.**  
március  
multiplayer **nincs**

nekem – az első helyet, a Bértyilkosok Ligájának trónját, a koronámat, a hírnevemét és az engem illető mély tiszteletet. Travis Touchdown vagyok. Te meg bekaphatod!

## AZ UTOLSÓ AKCIÓHÓS

A Wii különleges állatfajta – roskadásig tudja tölteni a polcot a „csökkentett árú és minőségű” kategóriát is erősen alulról súroló borzalmakkal, de évente négyszor képes olyan ütökártyákat előhúzni, ami miatt érdemes porrongyot ragadni. És nem csak a klaszszikus sorozatok új és új részeit tartoznak ide, hanem olyan kisebb címek is, melyek valami teljesen egyedít nyújtanak. Ilyen volt a Mad World, ilyen a Muramasa és ilyen volt pár éve a No More Heroes is. A játék, amely új szintre emelte az örületet, ami puritán egyszerűségével és utánozhatatlan stílusával meznőt tarolt, ami gondolkodás és megbánás nélkül

figurázott ki mindent, ami arra érdemesnek bizonyult. A játék, amit szinte senki sem vett meg – merthogy a Wii fogasztóközönségének túlnyomó része nem a rétegjátékokra kíváncsi. Miért is próbálkozik akkor megint a játék, ami néha még saját magát is hahotázva parodizálta ki? Azért, mert Goichi Sudának senki nem parancsolhat – még a piaci elvárások sem!

Santa Destroy városa az elmúlt három évben szinte semmit sem változott. Ugyanazok a napfényes utcák, kissé lepukkant épületek, örült teendők várnak mindenütt. Valami mégsem stimmel – a várost ellepték a turisták. Travis az első No More Heroes során valószínűleg legendává vált, hiszen ő volt az első ember, aki le tudta venni a teljes bértyilkosmezőnyt a megdöbbenetten brutális ligában. A titkára azóta se jött rá senki, próbálkozzól





■ Travis a második részben sem tudja meghazudtolni magát: most is pófátlan és tuskó; és most is a világ legfurcsább, legexoterváltabb figuráival akad össze lépten-nyomon

és tátott szájjá turistából viszont temérdek akad; manapság mindenki Travis akar lenni. Kívéve magát Travis, aki különösebb magyarázat nélkül tűnik elő a semmiből, már az első percben üdvözölve az első részből visszatérő Sylvíát, aki ismét az UAA – a helyi Bértyókai Szövetség – színeiben csábítja egy kiadós pofozkodásra. „De mi a franc történt az elmúlt három évben?” – kérdezi Travis, és vele együtt minden bizonytalán a játékos is. Sylvia pedig válaszol: sok minden, de most nem mondjuk el, mert sokáig tartana és a játékosok úgyis továbbtekernék, ahogy általában az intróit és az átvezető videókat szokták...

A No More Heroes 2 már az első tíz percben megkezdje a dimenziók, stílusok, kategóriák közti határvonalak átszaggatását – tisztá-

ban van vele, hogy egy játék, olyan instant fogyasztható szórakoztatóipari termék, amiből ezer és ezer akad. És ezt nem győzi kifigurázni. Kiszól és kikacsint a képernyő

**Az első rész szinte minden csorbáját kikészönlte, de közben a theretlen bakikat is vétett más területeken**

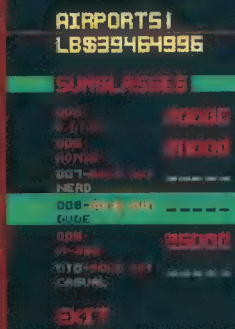
túlso felén ülök felé, a negyedik fal nemhogy behorpad, de átszakad: az ember arcába mondja, hogy bizony itt most egy cicomás illúzió látható. Annak viszont továbbra is jó, stílusos és vicces, néha talán még humorosabb is, mint az elődje, már amikor épp nem több hektoliternyi vért locsol a képernyőre. Az első rész

Európában (tévésen) cenzúrázottak lett elkönyvelve, valójában viszont a Japán eredeti direkt portja volt. Azé a verzió, ami a testrészek leszakadásánál fekete masszával terített be mindent.

■ A minijátékokkal összegyűjtött pénzt a boltokban verhetjük el. A hasznos (értsd: erősebbé tevő) cuccok mellett elérhető minden, ami csak a tökéletes geek álcahoz kelhet: mintás pólók, vadító nadrágok, menő kabátok, és főleg övek és szemüvegek széles tárháza kapható. Ha mindent be szeretnének szerezni, bizony érdemes kitanulni a rovarirtás ós tudományát...

## KÉS/ALATT

Am ez talán a legkisebb újítás, az NMH2 ott javít főként, ahol arra érezhetően szükség volt. Ilyen a közlekedés: az első rész Santa Destroya egy üres és élettelen váz volt, egy ronda és statikus alibi az élő városoknak. Ez teljes egészében ugrott – nincs kötetlen barangolás, nincs motoros száguldás, a helyszínek most már közvetlenül a térképről érhetőek el, kvázi telepörtálással. Ami rendkívül hasznos és a legkevésbé időrabló megoldás – ez viszont azért jön jól, mert teendő akad bőven. A felületesen kidolgozott és meglehetősen monoton melléküldetéseket közel egy tucat minijáték váltotta fel, 2D-s megvalósításban, a NES-korszakot mimelve. Sprite-okkal, agyontömörített és nevetésgesen gyengén digitalizált hangokkal, két fázisból álló





animációkkal és vadító prúntyogással. A kínálat széles, az örülnék pedig határa itt egyáltalán nincs: éppúgy megfér egymás mellett a többfokozatú steakűtés, mint a sok látogató miatt folyamatosan eltömődő csatorna-rendszer kitisztítása, a tengerparti kokuszfák módszeres rugdosása, a helyi bogár- és rovarállomány lenullázása. (Mert a bogáriratokra a nők még az orvosoknál is jobban buknak, csak épp ez egy jól őrzött titok, állítja a NMH.)

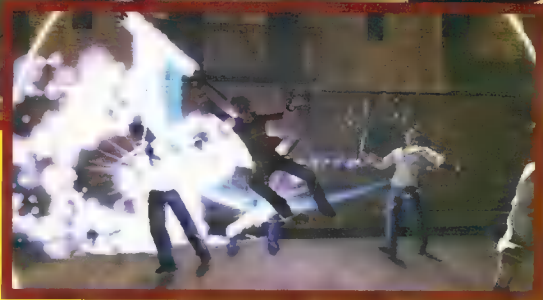
Miért is érdemes akár hosszú órákat a történetben szerepet egyáltalán nem játszó és száz százaléig opcionális mellékküldetésekre pazarolni? Azért, mert költekezni Santa Destroyban is jó, ráadásul ismét van mire, hisz Travis ruhátára vagy száz tétellel bővíthető. Ott van még az újabb és újabb, egyre hatékonyabb és egyre drágább fegyverek vásárlása, vagy épp az edzés, amivel mind a maximális életőrt, mind a bevethető sebész mértéke nő.

Mindez határozott előrelépés, szükséges fejlődés. Amire viszont semmi szükség nem volt, az a Desperate Struggle meglepően klisé és unalmas felépítése. Az NMH1 még az utolsó percekben is képes volt újat és izgalmasat mutatni, a folytatás viszont az első egy-két óra után erre képtelen. Ugyan esetenként megpróbálkozik valamiféle fordulattal és egy még újabb visszatérő

karakter bevetésével, de ez egyáltalán nem elég ahhoz, hogy a cirka 8-10 órás kaszabolást bármennyire is feldobja. Ez pedig a Revenge küldetésekre igaz – azokra, ahol adott egy zárt helyszín, adott számú ellenfél és egy időkorlát. A feladat? Kitalálható: lepofozni mindenkit, aztán felmarkolni a vérdíjat.

#### BAZINGA!

Ha valami, hát akkor a harc biztos nem változott. A No More Heroes még mindig az akció műfajának modern élőlévője, amely második nekifutásra is játszi könnyedséggel kezeli a tömeges kaszabolást, lézerkardok és nunchakuk és láncfűrészek fémesen csilingelő koccanásait, a testrészek sebési leválasztását, a látványos kivégzéseket és a pankrációból kölcsönzött mozdulatokat. Ugyanazzal a változatlan irányítással, interfésszel és eszelős sebességgel, intenzív küzdelemmel találkozunk az új részben is, mint amit anno már megtanultunk kezelni és szeretni. Travis még mindig tökéletesen ért az agyafnán meszálásához, ráadásul képes magát annyira elengedni, hogy időnként előbújjon belőle az állat. Szó szerint: míg a hasonló stílusban



mozgó Kazuma tigriseket pofozott, addig Travis esetenként azzá is válik: a sikeres ütések után folyamatosan növekvő düh idővel felgyülemlik, tetőpontján pedig állatias erőbe csap át. Ezt pedig csak tetézi a félkarú rablóból kölcsönzött kijelző, amely három fajta szimbólum random pörgetésével a szerencsét is beleméri, extrém mázi esetében fél percen át emberfeletti erőt garantálva Travisnek. Valamilyen szinten ez még módosítható is, Travis izgalmi állapotának növeléséhez remekül használhatóak a pályákon elszórt kincsesládák melyben lapuló pornómagazinok. Az életérő visszatöltésére továbbra is a random megjelenő pizzák alkalmazhatóak, a folyamatosan töltésre szoruló katana pedig elemekkel, vagy a legkevésbé sem túlfűtött erotikát mimelő mozdulatokkal (a függőlegesen tartott wiimote itemes fel-le rángatásával) tartható karban. Ami az első részben

■ Ami a képről lemaradt: fényes kard töltöttségének ikonja egy erővesztéssel együtt petyhüdő pénisz...



## TRAVIS TÁRSAI

Bár a főszereplő továbbra is Travis, a történet során lesznek visszatérő karakterek is – két olyan is, akiket irányítani is lehet. A csinos Shinobu az első részben még Travis ellenfele volt, most viszont az eltitkolt tanítványa: az UAA toplistáján szinte megállás nélkül száguld végig, Travis nevében gyűjtve be a trófeákat. A másik kardforgató Henry, az eltitkolt testvér. Mindkettőjük csak egy-egy pálya erejéig látható, eltérő képességeik miatt teljesen más élmény a velük való harc és a felfedezés, mint Travisnél.







erősen idegesítő volt, itt viszont szerencsére csak kevés alkalommal kell a töltögetésre pazarolni a drága időt. Igaz, általában a legrosszabb pillanatokban: a főellenfelek zöme erőszereettel szítja le a teljes energiátartalmakat két jól irányzott támadással, ami csak a frusztráció első foka.

A No More Heroes minden idők legemlékezetesebb és legjobb főellenfeleit gyűjtötte egy kupacba, olyan extrém változatossággal, hogy sosem lehetett tudni, mi jön legközelebb. Ez félig-meddig az NMH2-re is igaz: a

■ A harc a sok vér miatt talán még élvezetesebb és szórakoztatóbb, mint az első részben

## Ha a főellenfelek olyan örültek lennének, mint az első részben, most egy panaszszavunk nem lenne

kiszámíthatatlanság továbbra is jelen van, ahogy az örült design is, ám a kihívás és a megalapozás eltűnt. Az NMH2 erősebb ellenfelei szinte végig egy sablon mentén jelennek meg, különösebb bevezető vagy



■ A város szabad bejárhatósága talán csalódás egyeseknek, de a legtöbben felleleneznek: nincs több unalmas – és borzalmas – motorozás a derékszögű utcákon, kockaházak között



utóélet nélkül. Rendkívül kiszámíthatóak, szó szerint percek alatt leverhetőek, és talán ha kettő akad, amire még egy hét után is emlékszik az ember – pedig legalább húsz ilyen harcunk lesz. Ez pedig sajnos, hiszen a No More Heroes 2 így ugyan vicces és stílusos, de – elődjéhez

képest – lelketlen is. Néha ugyan tud ötletes lenni és olyan alapokra építkezni, melyet eddig kevés szer használt, de túlságosan bátoratlanul és kevészer teszi ahhoz, hogy ez bármit is segítsen a fő gondon.

A problémák pedig itt nem érnek véget: ott van a folyamatos állítgatásra szoruló kamera, a túlságosan sivár helyszínek, a kevés ellenfelitpus, a néha túlságosan monoton felvezetések (van, ahol több mint száz ellenfelet kell levérni, mire megnyílik a következő helyszín!), a gyatra motorozás és a néha

megdöbbentően olcsó és gyenge megoldásokkal visszavágó ellenfelek felsorakoztatása. Vagy épp az alternatív irányítható karakterekkel való bottalozás, egy olyan platformszekcióval, ami tökéletesen megmutatja, hogy az NMH alkalmatlan egy teljesen más játéktípusban való próbálkozásra, még ha csak egy-egy teremről is van szó.

A Desperate Struggle ott javult, ahol az első rész nem volt kiemelkedő, viszont pont ott gyengülkedik, ahol elődje történelmet írt. Felemás folytatás, ami sokkal inkább egy kiegészítő, semmint továbbgondolás. Stílusos, látványos, jól szól, de kissé üres, rövid, és pár megmozduláson túl egyáltalán nem olyan merész, lelkes és bátor, mint amilyen az első mese volt. Travis még mindig szeretnivaló tahó, akinek szinte bármit el lehet nézni – most viszont véresen és sárosan tapicskolt a még festés alatt álló házba. Lehet, hogy meg kellett volna várni, míg megszárad a vakolat; néha kell egy kis szünet két vérérdő között. ■



	480p, dts 2	1	2	3	4	5
grafika						
játszhatóság						
szavasság						
zene/hang						

A No More Heroes 2 sok újítást hoz, de pont ott vesz el, ahol elődje fényesen ragyogott. Még mindig látványos és szándékosan eltulzott akciójáték, de már nem olyan eredeti és ötletes, mint volt.

7.5

# S.T.A.L.K.E.R.

## Call of Pripjat

**ALAPOZÓ** Nukleáris holokauszt után nehéz az élet, főleg, ha a kihalt tájon fél-terminátorok és mutánsok garázdálkodnak. Márpedig neked ide kelle visszamenned, hogy megtudd, mit is rejt Csernobil, a betonszarkofág...

**A** GSC csapata 2007-ben a Stalkerrel megmutatta a világnak, hogy bizony Ukrajnában is akad elsőosztályú videojáték-fejlesztő brigád, és bizony nem csak az olcsó cigi és veszélyes nukleáris hulladékok érdemes importálni tőlük. A Stalker egy olyan őrült töltött be, melynek létezéséről valójában nem is tudtunk. Taktikai FPS-ekhez konvergáló játékmennet, mindenféle finom RPG-elemekkel kombinálva, mindez egy óriási, dinamikusan változó területen. Hasonló egyveleget nem láttunk még korábban, és a mai napig is igen kevés csapat próbálja meg ezt a két műfajt valamilyen módon egyesíteni: talán csak a Borderlandset tudnánk felhozni a közelmúltból (bár ott teljesen máson volt a hangsúly), vagy, ha a hangulatot is figyelembe vesszük, akkor szórmentén a Fallout 3-at.

Az ukrán brigád azonban többnyire mindent akart és azonnal, így a alapjáték, de még annak első kiegészítője is rengeteg

hibától, bugtól hemzsegett, gyakorlatilag hónapokba telt, mire így kijavították, hogy egyáltalán normálisan végig lehetett játszani őket. A második kiegészítőre végre megtanulták a "kiadás előtti tesztelés" fogalmát, így az új, magában is játszható Stalker-epizód a legjátszhatóbb lett mind közül.

### ATOM ANTI UTÁN SZABADON

Miután a Clear Skyban megismertük a alapjáték előzményeit, a Call of Pripjat a történetet közvetlen folytatását meséli el. Strelok nagy tette következtében immár feltárlt a Zóna epicentrumába vezető út, így hát még veszélyesebb terepen folytatjuk tovább vándorlásunkat. A további felfedező körhöz azért indokolt, mert kormányzatunk érthető okokból kifolyólag fennhatósága alá szeretné vonni a csernobili erőművet. Ennek érdekében felderítő gépeket küldtek szét szerte a betonszarkofág körül, melyek azonban furcsa, meg nem magyarázható

### adatlap

kiadó **GSC Game World**  
fejlesztő **GSC World**  
platform **pc**  
megjelenés **jan.30.**  
multiplayer **2-8**

■ Csernobilban a reggeli tornát igen komolyan veszik: aki nem nyomja a fekvőtámaszt, azt leütik...

körülmények között egytől-egyig lezuhantak – így ránk hárul a feladat, hogy kiderítsük, mi is zajlik a Zóna közepén. Küldetéseink során fő feladatunk lesz pontos információkat szerezni arról a bizonyos „dologról”, mely ilyen könnyen leszedett fél tucat helikopter. Ezt követően persze nincs vége a harcnak: megmentjük a személyzetet, majd akár össze is foghatunk velük. Erre komoly szükség is lesz: a nukleáris hulladéktól szennyezett terület veszélyesebb, mint valaha.

A játékmennet igazából nem sokat változott a korábbi epizódok óta, így aki eddig nem szerette a sorozatot, az most sem fogja megkedvelni, viszont újonckor számára a rész ideális lehet kezdésnek, hisz előismeretek nélkül is maximálisan élvezhető a Call of Pripjat – már ha nem fekszi meg gyomrunk találgatásainak a stílus. A Stalker ugyanis nagyvonalakban az Operation Flashpointtal, vagy a ArmA-val is rokonított: itt bizony irtózatoss nagy területeken fogunk gyakorlatosan átvágni (és emellett rokonoktól eltérően továbbra is mindenféle jármű nélkül), a több tíz négyzetkilométernek pedig nem minden sarkában dül öldöklő csata. Hegynek fel és völgynek le, időnként maga a terep lesz fő ellenségünk, és nem csak a megmászhatatlanul nagy ormok miatt, de a mindenféle vegyi hulladékok és elektromos vezetékek miatt is. Ha már itt tartunk: a térkép küllemén, részletességén igazán csiszolhatónak meg a GSC-s srácok, mert gyakran egyáltalán nem egyértelmű, bizonyos területek mit is takarnak.

A gigantikus kültéri részek mellett odafigyeltek az elhagyott üzemek, gyárak, pincék kidolgozására is: ezek közel ugyanakkora szerephez jutnak, mint a nyílt terep,







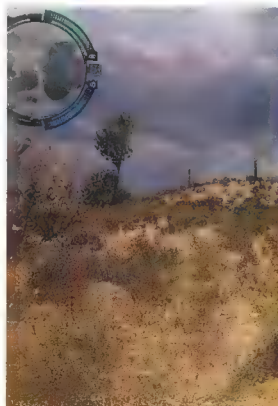
■ A fegyverek fejlesztése elengedhetetlen – és igen élvezetes, hisz a játék végre ezúttal szinte már terminatorként vághatunk rendet a támadók hordái között

#### CSERNOBILI MESE

A korábbi RPG-elemek ezúttal jelentősen tovább csiszolták: bár a boltosok mindenek borsosan megkérk az árát, és még csak áfás számlát sem adnak, fegyvereinket ezúttal sokkal több módon fejleszthetjük, mint korábban, és több testészkre is külön-külön vásárolhatunk páncélt. Sőt, még néhány vadonatúj, ideiglenesen képességnövelő hatású katyvasz is helyet kapott a programban. Történetmesélésben némi visszaféltetés tapasztalható az alapprogramhoz képest, a játék első felében egy-két nagy felfedezést leszámítva nem sok izgalmas dolog történik – de a végére azért beindulnak az események. Elágazásokból, mellékutakból sincs most annyi, mint a Shadow of Chernobylban, de ez talán nem is baj, mert így legalább nem lehet annyira elveszíteni a fő vonalat.

**Az ukrán fejlesztők által megálmodott Stalker recept a Call of Pripyat epizódban teljesedik ki leginkább!**

és teljesen eltérő harcstílust, taktikázást igényelnek. Aprópó csatázás: a Stalker itt is a taktikai FPS-ekkel mutat rokonságot, tehát elég egy-két jól irányzott golyó, és máris tölthetjük vissza legutóbbi mentésünket. Fülíg Jimmy szerint az nevet utóljára, aki először út: az örökbecsű mondás itt is igaz – réges-rég rossz, ha egyszer csak arra leszünk figyelmesek, hogy „valahonnan” piszkosul lőnek ránk. Emiatt fontos a minitérkép állandó használata és a figyelmes terepfelmérés: bizony nem futkoshatunk felelőtlenül össze-vissza, mert bárhol ott lapulhat egy ellenséges Stalker, vagy esetleg egy teljes osztag katona vagy mutáns is. Időnként ajánlott jobárátunkat, a katonai távosóvet is bevetnünk a számtalan golyóosztón és Geiger-Müller-számlálónk mellett.



A Stalkerben az irtózatoss bejárható területekhez képest gyönyörű látványvilág fogad – már ha lehet szépek nevezni egy nukleáris holokauszti vidékét. Bár néhány tereptárgy részletessége még mindig hagy kívánnivalót maga után, a környezet ösz-



■ A gómbaszás veszélyes sport Pripjaty környékén: bármikor előfordulhat a bozótban valami nagyon csomadék mutáns



hatása, a dinamikus változó időjárás és a napszakok effektjei – DX11 videokártyások külön örülhetnek! – tényleg feldobják az összképet. Ami viszont igazán elővé varázsolja a halott tájat, az a környezet milliónyi apró neszé. Bármerre járunk, mindenféle gépek zúgó hangját, sívító szeleket vagy éppen mindennapiakat élő semleges portyázók hangjait halljuk. A zene – már mikor éppen kegyeskedik megszólalni bizonyos ellenőrző pontoknál, fontos szituációknál – szintén sokat tesz a hangulathoz.

A tóbjátékos módról különösebb említés továbbra sem érdemes tenni, néhány ezer éve megszokott multi mód közül válogathatunk pár leszűkített pályarészre: nem éppen eszeveszett tóbjátékos csatározásokra találunk ki ezt a stílust. Inkább hagyják volna a sztorit konzolokra is! (Egy X360-as verzióról egyre többet hallani, de hivatalosan még nem erősítették meg érkezését.)

#### NAGYON ATOM!

A STALKER továbbra sem egy könnyen emészthető hibrid, valószínűleg vagy nagyon fogod szeretni, vagy fél óra után a fenébe kívánod a sztorit. Az univerzummal most ismerkedők nyugodtan válasszák az a legkönnyebb fokozatot is: borzasztó nehéz átszokni mondjuk a Modern Warfare után egy ilyen lassabb folyású, mégis sokkal komplexebb „shooterre”. Ha azonban egyszer rákapsz az izére, nehezen fogod letenni: radioaktív táj a Fallout 3 óta nem volt ilyen élvezetes. ■

576	Átlakítás
p4 2 ghz, 512 mb ram, 128 mb vram	
grafika	1 2 3 4 5
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	
VELÁMENY	

Apró finomítások és korrek sztori folytatás a radioaktív tundra: mutánsok előnyben, de mindenki jól fog szórakozni!!

gregs

8.5

The background of the entire page is a detailed, high-contrast illustration from the video game Alien vs. Predator. It depicts a Predator warrior in its signature camouflaged armor and mask, brandishing a plasma rifle. It is engaged in combat with a Xenomorph (Alien) that has a human figure inside its chest cavity. The scene is set in a dark, industrial environment with smoke and fire. The title 'ALIENS VS. PREDATOR' is overlaid on the lower half of the image. 'ALIENS' is in a tall, thin, white font, 'VS.' is in a smaller, bold, white font, and 'PREDATOR' is in a large, bold, white font with a jagged, dripping bottom edge.

# ALIENS VS. PREDATOR

**A NAGY HORROR-KLÁSSZIKUS ÚRAGONDOLÁSA, FRISSÍTETT GRAFIKUS MOTORRAL,  
ÁMDE KEVÉS VALÓDI ÚJÍTÁSSAL. NEM BAJ, RETTEGNI MÉG MINDIG IGEN JÓ DOLOG!**







széleskörűen elterjedt a vélemény, hogy a Predator a legújabb Alien. A Predator egy olyan szörny, ami egyáltalán nem rendelkezik bázi szellemi képességekkel, hanem a természet által megadott képességeire támaszkodik. Nekünk pedig egy új, eltérő irányzatot kell követnünk. A Predator egy olyan szörny, ami egyáltalán nem rendelkezik bázi szellemi képességekkel, hanem a természet által megadott képességeire támaszkodik. Nekünk pedig egy új, eltérő irányzatot kell követnünk. A Predator egy olyan szörny, ami egyáltalán nem rendelkezik bázi szellemi képességekkel, hanem a természet által megadott képességeire támaszkodik. Nekünk pedig egy új, eltérő irányzatot kell követnünk.

A Predator varázsa eltűnik, és a Predator már nem a legújabb Alien, hanem a legújabb Predator. A Predator egy olyan szörny, ami egyáltalán nem rendelkezik bázi szellemi képességekkel, hanem a természet által megadott képességeire támaszkodik. Nekünk pedig egy új, eltérő irányzatot kell követnünk. A Predator egy olyan szörny, ami egyáltalán nem rendelkezik bázi szellemi képességekkel, hanem a természet által megadott képességeire támaszkodik. Nekünk pedig egy új, eltérő irányzatot kell követnünk.

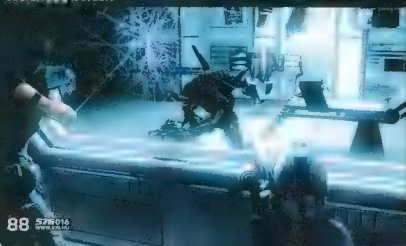
A kezdeti pillanatokban a Predator a legújabb Alien, és a Predator már nem a legújabb Alien, hanem a legújabb Predator.

## A müt

A Predator a legújabb Alien, és a Predator már nem a legújabb Alien, hanem a legújabb Predator. A Predator egy olyan szörny, ami egyáltalán nem rendelkezik bázi szellemi képességekkel, hanem a természet által megadott képességeire támaszkodik. Nekünk pedig egy új, eltérő irányzatot kell követnünk. A Predator egy olyan szörny, ami egyáltalán nem rendelkezik bázi szellemi képességekkel, hanem a természet által megadott képességeire támaszkodik. Nekünk pedig egy új, eltérő irányzatot kell követnünk.



(fent) A Predator természetesen jött ki a kütyüre támaszkodva szerzett trófeáit



A Predator a legújabb Alien, és a Predator már nem a legújabb Alien, hanem a legújabb Predator. A Predator egy olyan szörny, ami egyáltalán nem rendelkezik bázi szellemi képességekkel, hanem a természet által megadott képességeire támaszkodik. Nekünk pedig egy új, eltérő irányzatot kell követnünk. A Predator egy olyan szörny, ami egyáltalán nem rendelkezik bázi szellemi képességekkel, hanem a természet által megadott képességeire támaszkodik. Nekünk pedig egy új, eltérő irányzatot kell követnünk.

A Predator a legújabb Alien, és a Predator már nem a legújabb Alien, hanem a legújabb Predator. A Predator egy olyan szörny, ami egyáltalán nem rendelkezik bázi szellemi képességekkel, hanem a természet által megadott képességeire támaszkodik. Nekünk pedig egy új, eltérő irányzatot kell követnünk. A Predator egy olyan szörny, ami egyáltalán nem rendelkezik bázi szellemi képességekkel, hanem a természet által megadott képességeire támaszkodik. Nekünk pedig egy új, eltérő irányzatot kell követnünk.

## INTELLIGENCIA

A Predator a legújabb Alien, és a Predator már nem a legújabb Alien, hanem a legújabb Predator. A Predator egy olyan szörny, ami egyáltalán nem rendelkezik bázi szellemi képességekkel, hanem a természet által megadott képességeire támaszkodik. Nekünk pedig egy új, eltérő irányzatot kell követnünk. A Predator egy olyan szörny, ami egyáltalán nem rendelkezik bázi szellemi képességekkel, hanem a természet által megadott képességeire támaszkodik. Nekünk pedig egy új, eltérő irányzatot kell követnünk.





[illegible][illegible]

Az elmúlt évtized  
elterően itt a közélet  
csak közelharci  
színter volt, ahol  
a hatalom  
közvetlen mind-mind  
a pályák (színpadok,  
színházak, mozgatók,  
levél) körülbelül  
váltakoztak. Azonban  
Erre szükség lesz,  
melyet a közélet  
színterévé kellé  
váltatni.

[illegible]

Érték, ami nem mindenkié, hanem  
 a befizetéses közönségé. Így meg kell  
 tartani a kék árú árszínvonalát.  
 Akiknak a díj megérte, azok  
 megkapják a gyűjteményt, és  
 a műveket elhelyezik a múzeumban.  
 Aki nem fizet, az nem kapja meg  
 a műveket, és nem kerülnek elhelyezésre.  
 Aki nem fizet, az nem kapja meg  
 a műveket, és nem kerülnek elhelyezésre.

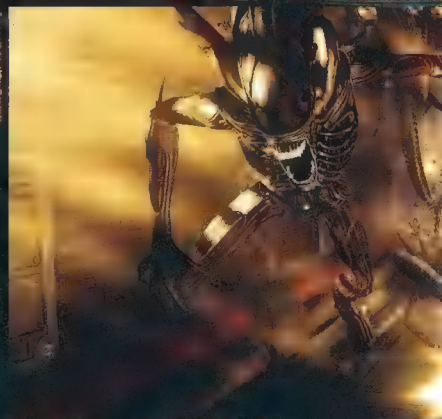
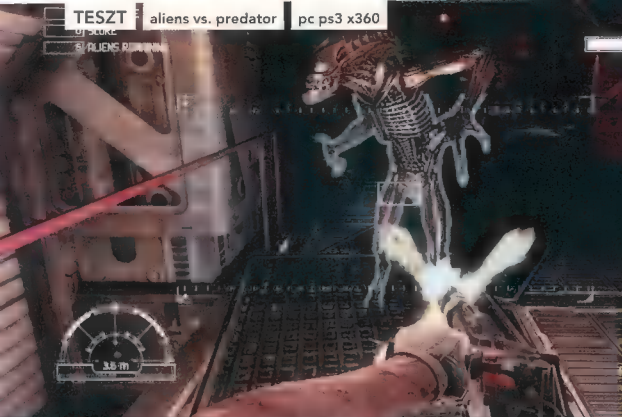
**Az emberi kampány a kezdeti pillanatok után hamar ellankad, de az idegen lények megmentik a játékot.**

[illegible]

a vérfürdő... kiszámítható  
robbanó...  
biztosak...  
ránk... fél  
a távcsövevel és  
mennünk minden  
a már... új ellenfelet  
különbözőbb... nincs a







■ Azon kell vigyázni az akciók, amelyek közelről sokkal kevésbé veszélyes, mint a háttérben oltak, mint a miniatűr gépek, mint a fajta.



■ **Aliens vs. Predator** a társunkkal vehetjük fel a harcot a hullámokban támadó, és a szemben: a Predatorok és a társunkkal, mert a xenomorfok a viccelnek...

Az Aliens vs. Predator a társunkkal vehetjük fel a harcot a hullámokban támadó, és a szemben: a Predatorok és a társunkkal, mert a xenomorfok a viccelnek...

#### A DZSUNGEL KIRÁLYAI

Most a társunkkal vehetjük fel a harcot a hullámokban támadó, és a szemben: a Predatorok és a társunkkal, mert a xenomorfok a viccelnek...

Az Aliens vs. Predator a társunkkal vehetjük fel a harcot a hullámokban támadó, és a szemben: a Predatorok és a társunkkal, mert a xenomorfok a viccelnek...

Az Aliens vs. Predator a társunkkal vehetjük fel a harcot a hullámokban támadó, és a szemben: a Predatorok és a társunkkal, mert a xenomorfok a viccelnek...

### Az eredeti AVP sokkal félhomályosabb, jatek volt, és inkább az öldöklésre mentek rá, mint a renniszgelésre

az Aliens vs. Predator a társunkkal vehetjük fel a harcot a hullámokban támadó, és a szemben: a Predatorok és a társunkkal, mert a xenomorfok a viccelnek...

Az Aliens vs. Predator a társunkkal vehetjük fel a harcot a hullámokban támadó, és a szemben: a Predatorok és a társunkkal, mert a xenomorfok a viccelnek...

■ **ANYU, A VALÓSÁGBAN IS EL ILYEN!**  
A társunkkal vehetjük fel a harcot a hullámokban támadó, és a szemben: a Predatorok és a társunkkal, mert a xenomorfok a viccelnek...



Az Aliens vs. Predator a társunkkal vehetjük fel a harcot a hullámokban támadó, és a szemben: a Predatorok és a társunkkal, mert a xenomorfok a viccelnek...





```
mint@azt:~$ ifconfig eth0 up
```

ugyanazt a sztorit  
 különböző és  
 egészen a  
 apró is

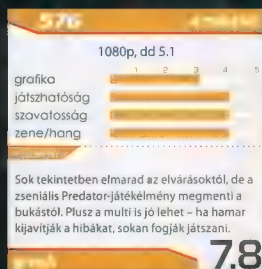
száma és ötöt  
settenkedni. Bárhova  
falak között támadá  
saink viszont  
a alkalmazható  
sa ren elkezdünk az irányítás a  
és a minden sokan  
után bele szédülni, de fgy  
a kellően ahhoz a a  
The a a

Az országban az emberek közötti kommunikáció és együttműködés hiánya miatt nem lehet megvalósítani a szükséges reformokat.

[illegible]

## MÁSVELEMÉNY

ragadozók  
kezdtem az  
azaz igaz érzésrugás  
karakter  
szorakoztam módon  
más tekintetben volt szembekkel  
netsz tovább mind nk  
ar  
voln (er) szc nag  
bent (er) szc inni a A  
miatt bűnb  
szal nem Ki sz

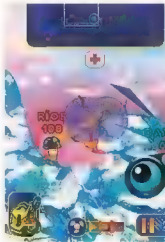


# WORMS 2010

KIADÓ EA MOBILE

tyler

A játék részletes ismeretétől nyugodtan eltekinthetünk. Intézményeket nem szokás bemutatni, legfeljebb akkor, ha lebombázzák őket, márpedig a Worms elpusztíthatatlan. Sorsa közel másfél évtizedet ölel fel, a célplatformokat tekintve pedig mindenhol jelen volt, legyen



szó ■ Amigárol, a Game Boy apró plastikkártyáiról, vagy az Xbox Live-os letölthető tartalomról, életútja pedig ■ Team 17-től ■ EA Mobile-ig kigyózik. Az új epizód megjelenése hagyomány, nem hír – vagy ha mégis, akkor a bulvár és a kis színes kategóriájában játszik. Átlapozni azonban emiatt nem kell, és nem is érdemes.

Nem érdemes, mert így legalább több ideje arra, hogy végletekig kiforrott darab bá váljon. A mobiltelefon, mint videójátékos platform, életképesebb közeg egy új Worms-játék számára, mint a szertári befőttesüveg: az irányítás ■ ergonomikusnak bajosan nevezhető kiosztás ellenére is remekül kontroll alatt tartható, a háromnegyed



BACK

perces időlimit bűven elég az immár félelmetes méretűre duzzadt fegyverarszenálban való kotorászáshoz, a viszonylag gyenge processzor és a jó minőségű kijelzők kettőse pedig a korhűnek nem mondható, de ■ célnak megfelelő és izléses pixelgrafika mozgatsához tökéletes választásnak tűnik. A körökre osztott játékmenet nem követel sem polipmanócsot, sem amfetamin fűtőte reflexeket, ellenben remek apropót biztosít ■ társas móddhoz. Ha már itt tartunk: a lassúdad evolúció – bár már előbb is

Mobilfratuknak továbbra is teljes gőzzel halad előre. Bár a képernyők mérete általában alulról közelíteti a DS-ét, és irányítás terén is vannak megkötések, a játékok közötti rengeteg minőségi alkotás van. Tanácsadó rovatunk ezek megfelfedezésére, illetve a szórakoztatásban nyújt segítséget. A rovat támogatója a Vodafone!

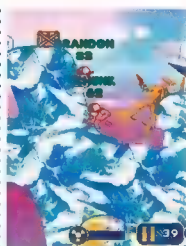


576  
1744

Küldd díjmentesen az 576 szóra a 1744-re és válassz SMS-ben elküldjük Neked annak az oldalnak a linkjét, ahol a játékokat összegyűjtöttük! Töltsd le mind!

lehetővé tette volna – mostanra jutott el a helyi multiplayer játék kibővítéséhez: új Worms online és Bluetooth-kapcsolaton keresztül zajló párvíadokat is engedélyez.

Túl sok újdonságról nem lehet beszámolni, de ezt a játékot nem is ■ radikális irányváltásai miatt szeretjük. A Worms ragadvány, amely éppúgy beépült a videójátékos kultúrába, mint a színkombinációs logikai játékok. És pont azt a sémát követi, mint azok: egy elkoptathatatlant alapötlet, mindig éppen annyit sminkel, amennyit az adott

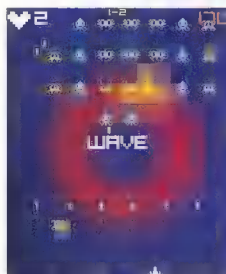


közeg megkövetel. És merje valaki azt mondani, hogy imádnivaló kis férgesekkel háborúzni nem kortalan szórakozás! ■

## GYORSTESZTEK

### Rainbow Invaders

KIADÓ NOMIC



A fejlesztők valószínűleg nem éreznék jogosnak, ha védjegybitorlásban felbőszítják Úristen rájuk omlasztandó a plafont, pedig megtehetné: ezzel ■ címmel már 2006-ban megjelent egy Atari 2600-játék, Silvio Mogno gondozásában. Hogy a mobilos kiadás (nem port, ugyanis nem átiratrol van szó) semmitmondó és unalmas, hanem Silvio bűne – ő saját pénzértárcájából ajánlított fel 100 dollárt annak, aki a legszebb betört tervezői az (eredeti cartridge-ra másolt) játékhöz. Meglepne, ha a Qplaze játéknak fejlesztési költsége meghaladja ■ fenti összeget – a kód nem túl bonyolult, ■ stílusosan elnagyolt grafika pixelézése nem túl megterhelő feladat, az aláfestést pedig a Final Fantasy VIII harci zenéje (!!!) biztosítja – seba, annak ■ tizenhat bites audio-remixét még úgysem hallottam. És ekkora porfárlanságot se láttam még. ■

2.0

TYLER

### Avalanche Snowboarding

KIADÓ GAMELOFT



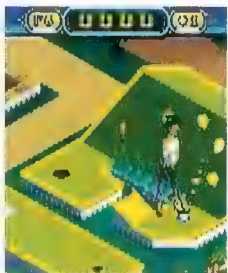
A C64-es kísérleteket – és a skiluxe fajtát – leszámítva nem létezik olyan snowboard-játék, aminek ne az ergonomikus kezelőfelület, ■ nagy-képernyő és a bömblő hang lett volna ■ eltétő eleme. Szerencsére a GameLoft formabontó kísérlete nem egy „legalább megpróbálta”-kaliberű hősi halott, hanem egy határozottan finom darab. A 3D-s engine mozgatása (majdnem) tükörsima, tartása egyenes, ■ általa kipréselt összeteljesítmény bűmálatos. A kezelés – az egyszerűsített, mobil-kompatibilis irányításnak köszönhetően – teljesen rendben van, az ugratások után az iránygombokkal vihetjük be a trükköket: a könnyed áttekinthetőség rövid idő alatt képes látványos eredményeket előcsalogatni. A Moszkva tér – Keleti pályaudvar közti szakaszon képes egy kis telet csapazéni a túlfűtött metrókocsikba. ■

7.0

TYLER

### Mini Golf Challenge: 99 Holes

KIADÓ DIGITAL CHOCOLATE



A komoly teljesítményű célplatform nem a profizmus garanciája – az Everybody's Golf pedig sejteti, hogy ez nem is feltétlenül szükséges –, de ez a maroktelefonos minigolf aztán minden jóérzésű embernek az arcába borítja az amatőrízms trágyás talicskáját. Ez nem is hagyományos golf, hanem a Hasbro égerfogó nevű (mechanikus) játéknak indirekt portja. Bár ■ cél a labda bejuttatása a lyukba, ez nem ■. A 8 pont közti legrövidebb útról, hanem ■ furmányos láncreakciókról szól: itt bepöcköl, ott kijön, erre átugrat, aztán leesik, csavarodik, begurul, közben meg felszed pár érmét is. Mindehhez a két gombbal állítható irányzék és a lökéserősség-szabályzó társul. A probléma? Nincs olyan képzett pályatervező, aki ezt elég fatiáziadusnál tálnál hosszabb távon, ■ épeszű felhasználó, aki öt perc után ne gyűlölné meg. ■

3.0

TYLER

### Vancouver 2010

KIADÓ REALTECHNOLOGIES



A havi sportjáték-felhozattal való szembesülés után erő szkepticizmussal fogadtam a Vancouver 2010-et, de kellemes csalódásban volt részem; a tesztalán a kateklizma és a játéktörténelmi alapvetés részhalmozában helyezkedik el, erősb jobbra tartással. A sielésre és snowboardra alapozó sportok válfajait felvonultató anyag inkább tekint-hető reflexekre épülő minijáték-gyűjteménynek, mint sportprogramnak – egy mobiljátéknak ez jobban is áll, mint az erőszakos szimuláció. Mind a snowboard, mind a sífutás, mind a biatlon a 4/5/6 gombos pontos lenyomására alapoz, és teszi mindezt kelő precizitással és bájos grafikus körítéssel. Csakis ■ nehézségi szint balanszolás miatt rándolódhat ■ homlok, a könnyű fokozat ugyanis mezei újjagyakorlat, a nehéz pedig a készülék falhoz vágásának lehetősgét lebegetti. ■

6.0

TYLER

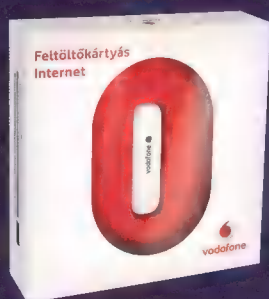




vodafone

# Keresd a végtelen zenét és az internetet az 576KByte üzleteiben!

*csak rólad szól*



**Feltöltőkártyás internet**  
havidíj és hűségidő nélkül,  
forgalom arányos díjazással!

**A csomag tartalma:**

- HSDPA modem
- VitaMAX instant SIM kártya

**A csomag ára:**

**9 990 Ft**



**Több mint félmillió dal korlátlan  
letöltése a számítógépedre  
vagy a mobilodra egy CD árért!**

**A csomag tartalma:**

- Első 60 nap díjmentes használat
- VitaMAX instant SIM kártya

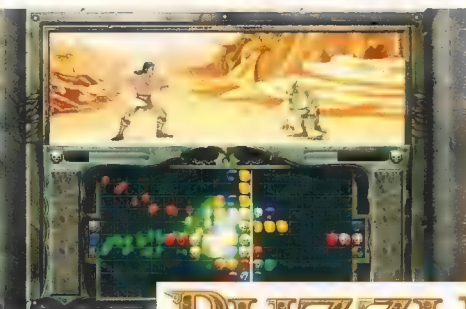
**A csomag ára:**

**3 990 Ft**

**576** KByte

**UNLIMITED MUSIC STORE**

Az akció 2009. január 25 -től érvényes visszavonásig vagy a készlet erejéig. A szolgáltatás a sávos forgalom arányos díjazással működik, aktiválása a szerződés költésétől számított 48 órán belül történik. Minden hónapban 50MB használat díjmentesen rendelkezésre áll. Az ezen túli feltöltés az Ügyfél feladata. Az Instant Net Music első 60 nap díjmentes használata után a másolás védelemmel ellátott dalokat csak a havidíj megfizetésével (2000 Ft/hó) lehet lejátszani. További részletek: [www.instantmusic.hu](http://www.instantmusic.hu)



# PUZZLE CHRONICLES

**ÁLAPOZÓ** A Puzzle Quest alkotóinak új játéka – ugyanaz a stílus, csak éppen rengeteg dolgot a feje tetejére állítottak, vagy éppen az oldalára döntöttek időközben.

kiadó **konami**  
fejlesztő **Infinite**  
platform **psp**  
megjelenés  
multiplayer **2**

**A** Puzzle Quest megjelenésével egy új játéktípus is megszületett. A puzzle RPG névre keresztelt műfaj a kezdeti hatalmas sikerek után kicsit elcsendesedett, és a megannyi – bár általában Flash-formátumban és nem fizetős programként – követő nem tudta megismételni a sikert. Sőt, még az eredeti „teremtő” sem – a Galactrix sokkal unalmasabb volt, mint elődje. Most az Infinite ismét jelentkezett, és ahhoz képest, hogy ők a stílus éllovasai, megdöbbentően sokat változtattak a formulán.

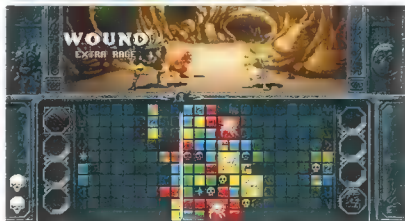
**Az oldalra zuhanó blokkok eleinte megávarják az embert, de hamar bele lehet jönni a küzdelembe**

## JOBBRÓL BALRA

A játékeret három nagy részre bontották: felül zajlik a küzdelem valós és látványosabb része, ahol ostoba és kegyetlen barbár karakterünk laposra veri ellenfelét (vagy persze fordítva). Alul látható a két részre bontott játéktér: ezúttal a két résztvevőnek két külön pálya jut, nem ugyanazon a táblán kell a színes kövekkel kombinálni.

A kövek ezúttal jobbról érkeznek, onnan „esnek” balra, a mi dolgunk pedig

■ ■ színes kövek  
aktiválásával löhető  
el a bekészített  
varázslatok



természetesen megint ■■ egy színű kupacok, csíkok létrehozása lesz. Igen, ez is egy „rakj-egymás-mellé-hármat” jellegű puzzle játék, ám megdöbbentően sok extrával; aki ismét egy Bejeweled-klónát vár, azt bizony fabunkóval csapja arcon az amúgy rém kisés névvel felruházott Puzzle Chronicles.

## A PUSZTÍTÓ KÖVEK

A játék célja, hogy a fent látványosan küzdő karakternek a kövecskék kombinálásával eszközöket és dühöt adjunk a küzdelemhez: e nélkül szerencsétlen csak egy helyben áldogálva várja az ellenfél mozdulatait. Egyszerre egy három kupac követ kapunk, amelyek nem csak a megszokott négy

szín valamelyikét viselhetik, hanem a fejlesztőtől elvárt módon rengeteg, extra ikonnal is fel lehetnek szerelve. A legfontosabbak a koponyákkal jelöltek, hisz ezekkel lehet sebezni – azonban itt nem X pontot kell lefarnagni az ellenfél életerejéből, hanem a két játékeret elválasztó vonalat kell egyre hátrébb szorítani. Ha ■■ picire összegyűj, előbb-utóbb ■■ adott szereplő képtelen lesz kombókat összehozni, és mint a Tetrisben a betéltől játéktér esetén, számára vége a dalnak.

Azonban nem elég egymás mellé pakolni három koponyát: ezeket – valamint minden más kombót – aktiválni is kell a megfelelő követ. Ezen felül még vannak erősítő kövek, illetve minden környező kavicsal kompatibilis mezők, a játék felülől ezek kihasználása lesz a siker kulcsa. Ezzel amúgy még mindig nincs vége a lehetőségeknek: ha ■■ különösebb képességgel nem rendelkező színes kövekkel összehozunk egy négyzetet, azokkal különféle segítő tárgyakat aktiválhatunk. Buzogány a plusz sebzésért, pajzs a védelem érdekében, de mérget és félelemvárást is bevetethetünk.

## PUZZLE, A BARBÁR

A játék felépítése a fejlesztők eddigi játékait idézi: a térképen indokolatlan mennyiségű

város, barlang, templom, kikötő, szörnyszemek, vár lapul, mind-mind küldetéseket és csatákat kínálva. A városban vehetünk új cuccokat, a vadonban idomlathatjuk állatunkat, de lehet kincset keresni, edzeni és természetesen új fegyvereket kovácsolni. A száz órás játékidő itt sem túlzás, már csak azért sem, mert a csaták sajnos kicsit túl vontatottak lettek. A követ túl lassan esnek, a kombók túl lassan fejtik ki hatásukat; eleinte ez fontos, hogy belerázódjunk a döntött pálya miatt teljesen megváltozott taktikához, de később ez idegesítő lett. (Ahogy a rém hosszú töltési idők is.)

A sztori persze még most is kritikan aluli, de hát ez gyakorlatilag a stílus velejárója – nincs olyan ember, aki ne nyomna el azonnal minden átvezető jelenetet. A küldetésekhöz is hosszú szöveg készült, de mivel mindenhol egy-két-három lény levere a feladat, ezek is olvasatlanul maradnak. Az viszont az Infinite eddigi játékaival szemben üdítő újdonság, hogy a gép nem csal, nem látja előre a majd leeső követeket. A fentiek a PSP-3 verzióval szerzett tapasztalatokat tükrözik, de nemcsak a DS-re, később tavasszal pedig Xbox Live-ra és PSN-re is megjelenik a program. Remélhetőleg a néhány apró hibán javítanak valamelyest, mert úgy megint hatalmas siker lehet az Infinite markában! ■



	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

Nem akkora csoda, mint amilyen a Puzzle Quest volt, de így is érdemes kipróbálni. Reméljük a későbbi verziókon gyorsítani kicsit...

**7.0**





# Luminous Arc 2

**ALAPOZÓ** Tovább divik a taktikai szerepjátékok istenímadása a DS-en. Megérkezett Európába a Luminous Arc folytatása – sokat vártunk rá, az biztos...

**H**a körökre osztott stratégiai RPG-re van szükség, akkor a DS a te géped. És ezzel vitatkozni különösebben nem lehet, hiszen a sort nyitó Advance Wars óta szinte havi rendszerességgel özönlenek az epikusabbnál epikusabb történetek, taktikus harcba csomagolva. Ilyen a Luminous Arc is, ■ sorozat, amely Japánban már a harmadik részénél tart, angolul pedig már 2008-ban megkapta a maga folytatását... csak épp Európáról feledeztek el mindenki. A Japán és Európa közti Bermuda-háromszög hatása továbbra is érezhető. Ennek a tökéletes példája a Luminous Arc, amely két esztendővel az eredeti premier után érkezett el az öreg kontinens baltáiba.

## HINNED KELLI

Carnava királysága a szokványos fantasy birodalom: trónján mangaszemű és illa hercegnő, a kastélyban lovagok, ■ pincében misztikus erőket garantáló gépezet, a falaknál pedig Brutus és az ő teadulántra érkező szörnyei – az erdőben pedig a helyzetet alaposan megkavaro boszorkányok. Carnavában látszólag sem minden szép és jó, az eget nem ártatlan méhek zümmögése és virgócok gyerekek kacagása tölti be, hanem az egymásnak feszülő acélkardok éles hangja, az ambiciózus főhős(ök) csatakiáltása. Roland, a kalandvágyó főserleplő akaratán kívül csöppen az események középpébe, szövetkezik minden barátságs és kevésbé barátságos lénnel, hogy megmentsse Carnavát a romlástól, pusztulástól és a stílusnál látszólag kötelezően gyatra történettől.

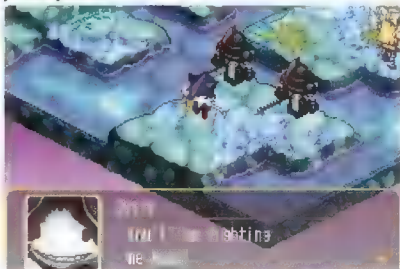
A Luminous Arc 2 tradicionális taktikai szerepjáték, így különösebb meglepetést sem az első percekben, sem az első tíz órában nem fog okozni. Ugyanaz az unalomig ismert, körökre osztott harcrendszer, a négyzetekre osztott csatater, a magaslatok módosító tényezője, az eltérő egység típusok

használata, a különleges képességek és varázslatok használata. Az összes elvárás kipipálható, ■ LA2 okos diákként mondja fel a házi feladatot, a stréberkedést sem vetve meg. Teszi mindezt tucatnyi harc, végeláthatatlan hordákban érkező ellenfelek során. Sajnos: a problémák már a történet elején felsejlenek és egymás háttára halmozódva tornyosulnak, ostromolva az eget.

## TRAGÉDIA KÖZELEG

Ilyen a történethez kapcsolódó fontosabb kitérősek egymáshoz kapcsolása – ■ Luminous Arc 2 van annyira kegyetlen, hogy ne egy, hanem akár három nagyobb összecsapást is összefűzzön, bármennyű szünet,

■ Az átvezető jelenetek néha Disgaea-szinten elborultak – ami igen jól tesz a játéknak



kiadó **rising star**  
fejlesztő **imageepoch**  
platform **ds**  
megjelenés **január 28.**  
multiplayer **nincs**

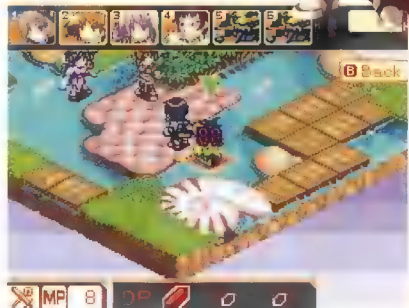
és ott próbál keresztbe tenni, ahol csak tud. Még a randomizáció intézményét is beveti, általában a lehető legrosszabb pillanatban.

A semmiből előtűnő ellenfelek, a már legyőzöttek helyébe bármennyű előzmény nélkül betoppanó erősítés általában pont akkor érkezik meg, mikor már sikerülne pontot tenni ■ csata végére. Ez pedig egy olyan játék esetében, ami pont a taktikázásra és a stratégiára épül, nos, ■ legnagyobb jóindulattal nézve is családnak könyvelhető el. Aljas és etikátlan húzásnak; a megoldás pedig? Sokszori újrajátszás, a spawnpontok és az ellenfétípusok és -mozgások betanulása. Nem taktika ez, hanem memóriajáték, a hosszabbik és a nehezebbik fajtából. Harc, csak épp nem az ellenfelekkel, hanem ■ mechanikával.

Éppen ezért ■ Luminous Arc 2 inkább egy jelentkező a sok közül, mint glória övezte messiasz – stílusában eszerint jobb próbálkozás akad, olyan, ami nem csak, hogy nem csal, de izgalmasabb, érdekesebb és egyedibb is. Mert a LA2 ezen feltételek egyikének sem felel meg: még ha cinkelt lapokkal is játszik... ■

pihenő vagy mentési lehetőség nélkül.

A végeredmény egyértelmű, az elbaltázott harcok kezdetűek az elejéről – ugyanazzal a csapattal, ugyanazzal a felszereléssel, esetleg ugyanazokkal a hibákkal. A LA2 könyörtelen, kegyetlen



**Ebben a hónapban nincs hiány a DS-es stratégiákban, és a LA2 nem a legjobb**

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

A Luminous Arc 2 becsületes iparmunka, de unalmas története és egérvető csalásl miatt a középszerűségi mocsárban lubickol: csupán cövek a Tactics-címek lapvidékén.

**6.0**



# GLORY OF HERACLES™

**ALAPOZÓ** Rendhagyó történelemóra az ókori Görögországban, halhatatlan főhőssel; az ókori mitológiát japán szerepjáték-elemekkel sikerült megtámasztani.

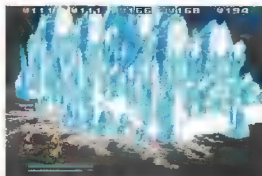


## adattlap

kiadó **nintendo**  
fejlesztő **paon**  
platform **nds**  
megjelenés **március**  
multiplayer **nincs**

Olyan helyzet ez, amikor ■ előítéletek nem alaptalanok, és a cégből le lehet vezetni a bor minőségét. A közismertlenségnek örövend Paon alapvetően nem szűrfejlesztőket tömörít, szakértelmüket többnyire külső feladatok elvégzésénél kamatoztatják: ilyen például ■ bérnunkaként megszerzett, de saját fészekaljból kiröppent Wii-s Klonoa, vagy ■ Super Smash Bros. Brawl, ahol a Nintendo mellett matattak a gyártósrör. A Data East- és Raizing-alkalmazottakat foglalkoztató fejlesztőcsapat már korábban is együttműködött ■ Nintendóval, így a Glory of Heracles kiadását is a tokiói cég vállalta magára, ■ biztonság kedvéért pedig leigazolták a Final Fantasy történetirőjét, Kazushige Nojimat is.

(...akit szívesen belefojtának egy savanyúkáposztás hordóba, amiért a fantáziatlansága ordító bizonyítékként ismét kijátszotta az amnézia-kártyát. Igen, a játék főhőse egy arctalan és névtelen, múlttal nem



rendelkező senki, aki mindennek a tetejébe halhatatlan is – csak én gondolom úgy, hogy ez ma már nem állja meg a helyét?)

## APHRODITE

A fordulónként zajló küzdelmeket számos ötlettel sikerült feldobni; ilyen az Ether alkalmazása, amely mindig egy kiválasztott varázslathoz kapcsolódik, így ha ■ egyik Elemental-mágiát teljesen lecsapoltuk is, nyugodtan átválthatunk egy másikra. Az Ethert levert ellenfelekből nyerhetünk ki újat; sajnos ez oda vezet, hogy a harcban a csapatársak néha hajlamosak a hullák ütegélni, ez pedig az átfogó tervezés kárára válik – hogy ne káromkodás legyen a végeredmény, ■ fejlesztők könnyebbre vették a játékok a sokévi átlagnál, ami nem a kárenyhítés legelegánsabb formája. A küzdelmek ugyanakkor meglepően sokrétűek: a kezdetkor arcunkba csapódó tutorial részletessége először elborzaszt, de a szjabarágás után rájövünk, hogy különlegességet, és nem mócsingot idégetünk. Az igazán erős varázslatokat érdemes a bossokra tartogatni; ezeknek az erejét különféle minijátékokkal turbózhatsz fel.

## ACHILLES

Sajnos ezek idővel elég repetitív válnak, és ez az egész játékra jellemző – mindössze

a taktikázást halálisan komolyan vevő főellenfelek serkentik a kreativitást, a játék nagy részét ugyanis indokolatlanul sok véletlenszerű küzdelemmel sikerült felhigítani. Arra hivatkozni, hogy ez stílusjegy, 2010-ben egyrészt nem elfogadható, másrészt nem is túl galáns megoldás. A főszálat eltérni nem lehet, mindössze a bebarangolható dungeonok nyújtánának némi kóborlási lehetőséget.

A sok keserűséget a játéktér tarkasága és a vizuális körítés igyekszik mézben pácolni: cel-shading (vagy arra emlékeztető) technológiát használ, a bejárható terep felépítése részletes és kellően gazdag; a karakterek rajzfilmes designja és az élet-szerű környezet keverése által létrehozott kontraszt szokatlanul kellemes élményt nyújt. A tartalomra ez már nem érvényes: a történet nem éppen homéroszi, és ■ játék sem kecsegtet az athéni demokrácia szabadságfokával. Henrik Schliemann is a földben hagyta volna, ha rábukkan Trója feltáráskor. ■

576



## VELEMÉNY

Az antiglobalizációs mozgalmak öngazolása – a japán RPG-kben és a görög mitológiában nem ezt szeretjük, ■ asszimiláció pedig kudarcra fullad.

tyler

5.0







# Sands of Destruction

**ALAPOZÓ** A Xenogears, az Etrian Odyssey és a Grandia bölcseit ringató alkalmazottakból verbuválódott Imageepoch új szerepjátéka – teljesítménye szélsőségesen hullámzó.

A jelen konzolgeneráció – RPG-felhozatal tekintve – legerősebb platformján, miért kéne a Sands of Destructionnel töltenem az időmet? kérdezheti a Vásárló, a Kritikus pedig a felületes áttekintés – vagyis a készítőik listájának átböngészése, a játékkal kapcsolatos oknyomozás és tíz-tizenöt, a játékkal eltöltött perc – után saját szavába vágva sorolja a pozitívumokat. „Ilyen stábbal melléfogni elméletileg lehetetlen. A folyamatos szinkron mellett először Yasunori Mitsuda zenéje másként a füledbe; a japán John Williams” korábbi ajánlólevelein a Chrono Trigger és a Xenogears neve diszeleg. A karakterdesign Kunihiro Tanaka mangarajzoló munkája, aki szintén a Xenogearsen dolgozott, hasonló munkakörben, Masato Katóhoz hasonlóan, de ő a forgatókönyvért felel: már szomsz, korszakalkotó szerepjáték esetében bizonyította a szakértelmét. A grafikus design kiemelkedő; izléses, jól áttekinthető, a térbeli objektumok keveredése a sprite-okból felépülő karakterekkel megkapó látványt eredményez. Akit nem zavar a hirtelen zoomolásoknál erősen pixelesedő szereplők látványa, az elégedett lehet.”

„Ally csak meg!” kapja el a Kritikus a fellelkesedett vásárlói galériáját, aki máris rohanna

begyűjteni egy példányt a játékból. „Még nem végeztem. Mindez szép és jó, de még szóba sem került, hogy a játék milyen iskolát követ. Régit. Poroszost, időként körmös-sel és sarokba állítással. A dungeonökben tizmásodpercenként bekövetkező random harcok idegtépő mivolta nehezen tolerálható, az ott látható események pedig megrökönyödéshez vezethetnek. A Xenogears akciógombokra kiosztott harcrendszere itt is visszaköszön, akárcsak a támadáspontok jelenléte; örülhetné, de az ott látott, almenükre épülő gyors váltást hanyagolták, így a harcok sokszor bosszantó gombnyomogatásba torkollnak. A játék felépítése is avitnak hat: a mentési pontok egymástól túl távol helyezkednek el, a küzdelmek és a – tagadhatatlanul izgalmas, fordulatosban gazdag, morális kérdéseket boncolgató – történet elegyedése pedig hasonlóan szerencsétlen. A hosszúra nyúlt történetzsalak néha egy hirtelen ütközet során bekövetkezett elhalálozásba torkollnak, ilyenkor pedig csak az újratöltéshez folyamodhat. Az akciópontokat a játék a teljesítményed függvényében osztogatja, ez határozza meg a támadásaid gyakoriságát és sorrendjét; hosszú ideig tart, mire kiismered a működés elvét.” A Kritikus ellhanggal,



**adatlap**  
kiadó **sega**  
fejlesztő **imageepoch**  
platform **ds**  
megjelenés **március**  
multiplayer **nincs**

majd hozzátézi: „Ha egyáltalán kiismered, semmi sincs részletesen elmagyarázva.”

„A karakterfejlődése a támadások testre szabási rendszerével te is beleszólhatsz; a speciális képességek később fuzionálhatóvá válnak, a karakter pedig erősebb, túl erősebb. Ilyenkor már a bossok sem jelentenek különösebb erőpróbát, az esendő ember pedig felistenné válik. A kihívás hiánya demotívál, a mindenhatóság unalmát pedig csak a történet színesíti; kérdés, hogy a jelenlegi mezőnyben frappánsnak mondható fordulatokért megéri-e folytatni, ha tudod, hogy a legnagyobb klasszikusokkal ez azért nem vetélkedhet.”



A Kritikus elment, hogy beszámoljon a tapasztalatairól. Nem tudta, de ugyanazt csinálta, mint a magára hagyott Vásárló: összegezte a hallottakat és osztotta kettővel – és mennyi is a brilliáns és az alsó-középkategória átlaga...? ■

**Többek között a Xenogears alkotói készítették; de ez csak a Sands of Destruction kevés elemén látszik**



■ A látvány mindent kihozza a DS-ből – a játékmenetre meg már nem jutott idő és energia...

576	értékelés
grafika	1 2 3 4 5
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	
VELEMÉNY	
Minden esélye megvolt rá, hogy zenialis legyen, de az elvárások és a végeredmény közti kontraszt ehhez sajnos túl erős.	
tyler	5.5




NEW  
YORK



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE MÁRCIUS 18-ÁN JELENIK MEG.





**KÉSZÜLJ FEL  
A HARCRA!**

**A NAGYSIKERŰ XBOX 360  
AKCIÓJÁTÉK JANUÁRBAN  
VÉGRE PC-N IS MEGJELENIK!**

 **MAGYAR NYELVEN**

**576<sup>MB</sup>  
KIEMELT  
AJÁNLAT**

# NINJA BLADE



The background of the entire cover is a detailed illustration of the main character, Ryu Hayabusa, in his signature purple and gold armor. He is shown from the chest up, holding his katana behind his back, looking intensely at the viewer. The background behind him is a blurred, high-angle view of a city at night, with lights from buildings and streets creating a bokeh effect.



ÚJ CIVILIZATION, ÚJ TRANSFORMERS, ÚJ PIRATES OF THE CARIBBEAN, ÚJ RED STEEL

# 576

KByte

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK!  
OLVASS ÉS NYERJ!

40.000 FT-OS  
NYEREMÉNYJÁTÉK

MEGÚJULT ELŐFIZETŐI AKCIÓ  
AJÁNDÉK TELJES JÁTEKKAL

2010. február  
799,-



A VIDEOJÁ



**ALIENS VS.  
PREDATOR**

INTERGALAKTIKUS BÖXMECCS, HÁROM RÉSZTVEVŐVEL, RENGETEG VÉRREL  
FELENKEK, IJEDŐSEK, GYENGE IDEGZETŰEK MENEKÜLJENEK

**BIOSHOCK 2**

TÍZ ÉV TELT EL RAPTURE VÁROSÁBAN, ÉS A DOLGOK SZINTE SEMMIT SEM VÁLTOZTAK  
ÉS EZ NAGY VONALAKBAN A BIOSHOCK 2-RŐL IS ELMONDHATÓ

AZ  
**576**  
ÜZLETEKBEN  
25 %-KAL  
OLCSÓBB!

**FALLOUT**

**NEW VEGAS**

AMI NEW VEGASBAN TÖRTÉNIK, AZ NEM MARAD NEW VEGASBAN! MÉG IDÉN NEKIÁLLHATUNK FELFEDEZNI, MIT REJTENEK A PARTIVÁROS ROJTAI!